
Por sólo
395 ptas.
2'37 €
Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION
Año I - Número 10
Portugal 480 $ Cont.
Play
manía
HOBBY PRESS
8 424094 800032 00010
Reportaje
¡ASÍ SERÁ PLAYSTATION 2!
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Guías y soluciones
•SOUL REAVER
•V-RALLY 2
•FF VIII
Novedad
La gran aventura de Star Wars
LA AMENAZA FANTASMA
Y además: QUAKE II, XENA, SPYRO 2, MISSION:IMPOSSIBLE, F-1 '99, UEFA STRIKER...

SUMARIO

Número 10 - Noviembre 1999

EDITORIAL

Por fin Sony ha desvelado las incógnitas sobre su nueva consola. Sabemos su nombre, su aspecto y hasta su diminutivo: PS2. Sabemos que va a suponer un salto alucinante con todo lo que hoy día podemos ver y sabemos que estará en nuestro país en menos de un año. Sabemos que va a ser impresionante.

La presentación de la máquina tuvo lugar en Japón, en el Tokyo Game Show, aunque por una vez (y esperemos que sirva de precedente) Sony España montó una presentación paralela en nuestro país donde se nos informó detalladamente de las características de la consola aunque, desgraciadamente, no pudimos verla ni tocarla. Vimos fotos, eso sí, y hemos disfrutado de algunos vídeos de sus juegos que nos han dejado, literalmente, con la boca abierta. Y es que, como podréis comprobar en el reportaje que os hemos preparado en el interior, PlayStation 2 se va a proclamar por derecho propio la mejor máquina de videojuegos, incluyendo ordenadores.

Sin embargo, no nos precipitemos. PS2 es impresionante, pero todavía no está a la venta, ni aquí ni en ningún rincón de la galaxia. Casi nos atreveríamos a decir que menos mal, porque ¿habéis visto la colección de títulos impresionantes que las Navidades nos están preparando? Nunca PlayStation había vivido momentos tan dulces, tan espectaculares. Y no sólo hablamos de lo que en uno o dos meses podremos jugar, sino también de todos esos títulos que permanecen agazapados esperando su momento.

Este mes en PlayManía podréis descubrir algunos de esos juegos que van a elevar aún más alto el caché de PlayStation (valga de prueba que Sony tiene previsto vender más consolas este año que el año pasado) y que van a demostrar que, con PlayStation 2 o sin ella, la actual máquina de Sony es la mejor opción para jugar y para divertirse durante mucho, mucho tiempo. Y es que, aunque sólo fuera por las maravillas que ahora mismo están en Platinum, los recién iniciados en PlayStation tendrían cuerda para rato.

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.
REDACCIÓN:
Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Jonathan Dómbriz.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Francisco Javier Mariscal, Mercedes López.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Karsten Otto.
EDITORA DEL ÁREA DE INFORMÁTICA: Mamen Perera.
DIRECTORES DE DIVISIÓN: Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUBSCRIPCIONES: Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: JEFA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid
Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32

NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2o A. 46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid). Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99 Fax: 91 654 86 92
SUSCRIPCIONES: Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30.
NORTE DE SUDAMÉRICA Y ÁREA DE CARIBE: Distribuye ADEA - Madrid. Tl. 91 636 20 00. Fax 91 636 20 01. E-mail: Asedis@interplanet.es
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999

Printed in Spain

Solicitado control OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



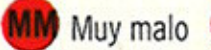
HOBBY PRESS

¿CÓMO PUNTUAMOS?

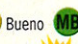
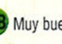
Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
5 Aprobadc. Muestra la suficiente calidad.
6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:



MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente

Por último, cuando veáis el símbolo [pulgar arriba] significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

Proein comienza el año con fuerza

Mención aparte de títulos como *Tomb Raider IV* o el futuro *Resident Evil 3*, Proein nos propone unas Navidades calentitas con el lanzamiento de varios título de aspecto más que prometedor. Podemos empezar hablando de *Spec Ops II*, un juego de acción 3D que nos pone en la piel de los integrantes de un grupo de comandos de la fuerza especial Delta Force que debe llevar a cabo misiones donde el sigilo y la velocidad de reacción serán imprescindibles. Unos gráficos impresionantes, una ambientación estupenda y una buena dosis de realismo parece que serán sus principales puntos fuertes. Podemos esperarlo para diciembre.

Por su parte, *Grudge Warrior* nos llevará, antes de Navidad, a un apocalíptico futuro lleno de bandas estrafalarias que luchan entre sí por el control del mundo. Deberemos ponernos a los mandos de distintos vehículos armados para intentar destruir los vehículos e instalaciones de los rivales. Si bien el juego se encuentra todavía en una fase muy temprana de desarrollo, su potente motor gráfico hace de él un título prometedor.



Acción de la buena para un juego que nos propondrá convertirnos en comandos de una fuerza especial.



Tanques todo terreno se encargarán de ayudarnos a destruir todas las instalaciones enemigas que podamos.

Sony estrena página web para su canal de TV

Cómo ya sabéis los abonados a Canal Satélite Digital, Sony tiene un canal en esta plataforma. Su nombre es Axn, y se encuentra en el dial 25. Pues bien, desde el pasado 1 de Septiembre, este canal cuenta con una página web: http://www.axn.es.

La página cuenta con un índice de la programación del canal (que incluye documentales de riesgo, series y películas de acción), y también links a otras páginas interesantes donde podremos encontrar algunas dedicadas en exclusiva a PlayStation, mostrando las últimas y mejores novedades.

Um Jammer Lammy con la música a otra parte

Inexplicablemente, en el último momento Sony ha decidido aplazar la fecha de salida al mercado del divertido arcade musical *Um Jammer Lammy*. Por el momento no conocemos las causas de este retraso y, lo que es peor, tampoco se conoce una fecha definitiva de salida. Paciencia, pues.



Continua la lucha de las fuerzas del orden contra la piratería

En Jerez de la Frontera, la Comisaría provincial de Cádiz incautó en el videoclub "Génesis" 25 CD´s con videojuegos.

Además, en el establecimiento "Inca" de la misma localidad intervinieron 62 películas y 9 Cd´s con juegos, así como 76 etiquetas falsas de videojuegos y un listado de títulos replicados para comercializar.

A su vez, en San Boi de Llobregat, la Guardia Civil detuvo a A.M.T en su establecimiento, en donde intervinieron una consola PlayStation, 1 ordenador con su correspondiente grabadora, 29 CD´s piratas y 65 grabables.

Por último, en Barcelona, inspectores de policía incautaron 415 CD´s. con videojuegos pirata a A.C.V, que al parecer vendía en un puesto en el mercado de San Antonio.

La Federación para la protección de la propiedad intelectual prestó su asesoramiento en estas intervenciones, y sus peritos estimaron las posibles perdidas para el sector audiovisual en cerca de 13 millones de pesetas

Un nuevo juego que llevarse a la pistola



Virgin se prepara para poner a la venta en nuestro país un nuevo arcade de pistola ambientado en el el Oeste: *Mighty Hits*.

El juego tendrá una mecánica parecida a la de *Point Blank*, lo que significa que deberemos superar varias pruebas disparando sobre todo tipo de objetos inanimados, demostrando nuestra rapidez y puntería. *Mighty Hits* desenfundará a partir de Diciembre.

CENTRO MAIL abre una nueva tienda en TARRAGONA

La calle Av Catalunya 8 es el emplazamiento que esta cadena de tiendas de videojuegos ha elegido para abrir su nuevo centro. Su teléfono es 902 17 18 19 y, como siempre, pone a disposición de sus clientes todas las novedades del mercado en juegos y periféricos.

Con esta tienda, Centro Mail se consolida como una de las empresas más importantes de venta de videojuegos nacionales, y se coloca a un paso de lograr su objetivo: tener al menos una tienda en las principales ciudades del país.



¿FINAL FANTASY IX? ¿Tan Pronto?

Una página de Internet ha publicado los primeros bocetos relacionados con el desarrollo de *Final Fantasy IX*. Esa misma página afirma que ya existía una versión jugable, muy verde todo hay que decirlo, antes de que el octavo capítulo se pusiera a la venta en Japón. Por desgracia, en la recién celebrada feria Tokyo Game Show, Square tan sólo mostró un "Teaser", es decir, un vídeo para calentar el ambiente. El citado video sólo mostraba como un número nueve (IX) se difuminaba en la pantalla. Así de raritos son los japoneses...

Por el momento, lo que se sabe es que *FFIX* supondrá una ruptura con el octavo capítulo, y que volverá a "look" superdeformed de *FFVII*. Es casi seguro que este nuevo capítulo aparecerá en la actual PlayStation, ya que Square está trabajando en un proyecto multimillonario para PS2.

Por otra parte, el acuerdo que Square ha firmado con Sony para distribuir sus títulos en Europa nos va a permitir disfrutar de algunos de sus últimos juegos de Rol, entre los que se encuentran títulos tan prometedores como *Vagrant Story*, *Dew Prism*, *Chronno Cross* o *Legend of Mana 2*. No obstante, hasta que lleguen estos títulos tenemos mucho, pero que mucho tiempo para disfrutar con *FFVIII*.







Centro Mail: Regalos para los socios

Cualquiera de los miles de socios que Centro Mail tiene repartidos por toda la geografía nacional, obtendrá uno de estos estupendos cuadernos por una compra superior a 3.000 pesetas. Existen diez modelos distintos, cada uno de ellos con un personaje típico de los videojuegos. Para más información, contactad con vuestro Centro Mail habitual.



Ganadores de los pasatiempos de Septiembre.

Los ganadores de los quince juegos de *Silent Hill* de los pasatiempos del mes de septiembre son:

Javier Gil García	Zaragoza
Cristina García Rodríguez	Valladolid
Juan Antonio Martínez Mendoza	Vizcaya
Guillermo Fernández Whitehead	Asturias
Rafael García Pendón	Málaga
José García Calvente	Málaga
Francisco Javier Garrido Bustos	Málaga
Angel Picher Serantes	Madrid
Alvaro Rubio Fernández	Madrid
Angel Manuel Huertas Gómez	Madrid
Juan Miguel Jiménez Torres	Alicante
Miguel Llompart Martorell	Baleares
Alberto Rueda Giménez	Barcelona
Ana Ortega Andrés	Barcelona
Francisco José Rull Prieto	Almería

Ganadores concurso FIFA 2000

Los cincuenta ganadores del concurso *FIFA 2000* aparecido en el mes de septiembre son:

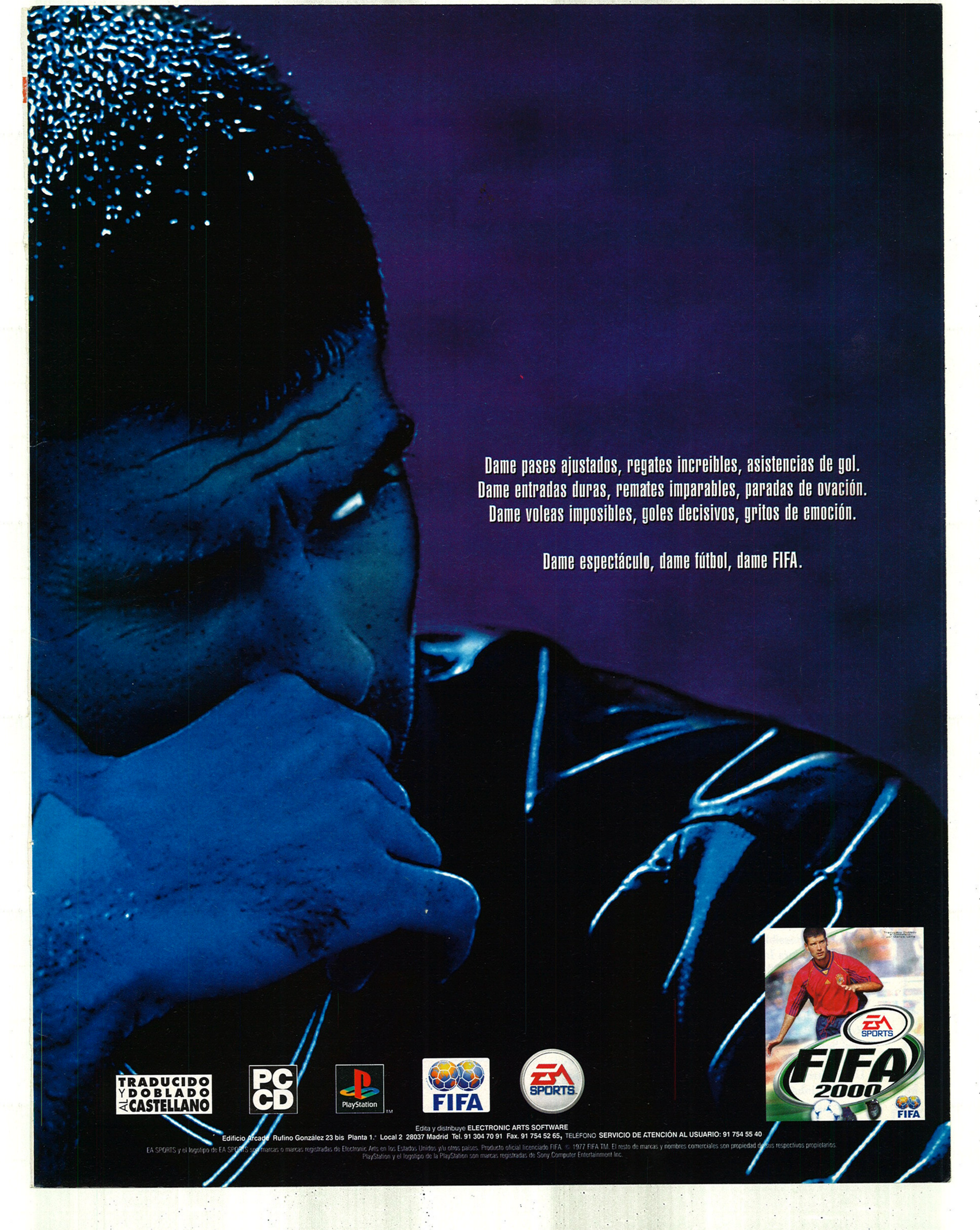
Jonathan González Roca (Vizcaya), **Fernando Roldán Hervás** (Ciudad Real), **Fernando Gordillo Rosales** Badajoz, **Alberto García González** Guadalajara, **Javier del Pozo López**,Castellón, **Borja Fernández Canelo** Cáceres, **Borja Rodríguez Cuenca**..Asturias, **Daniel Egea Muñoz** (Murcia), **Andrés Motos Pérez** (Murcia), **Guillermo Barros Garrán** (Valladolid), **Alberto Soria Gómez** (Valencia), **Enrique González Cantón** (Almería), **Miguel Angel López Morente** (Granada), **Sergio Esteve Mestre** (Alicante), **Pedro Olivares Hijazo** (Barcelona), **David Funes Zurita** (Barcelona), **Carlos Manuel Luque Islán** (Granada), **José Antonio Roig Forner** (Castellón), **Jesús Talavera Holgado** (Cáceres), **Abraham Díaz Rodríguez** (Ciudad Real), **José Blanco Toledano** (Ciudad Real), **Sergio Gómez Alvarez** (Ciudad Real), **Daniel Hervás Sánchez** (Ciudad Real)), **Isabel M. Domínguez López** (Cádiz), **Juan Sebastián Huesca Salas** (Huesca), **Antonio José Gutiérrez Salazar** (Huesca), **Carlos Bachiller Herrero** (Madrid), **Alberto de la Varga García** (León), **Víctor Martín Sánchez-Horneros** (Madrid), **Jorge Mora Pellitero** (Madrid), **Unai Villanueva Agudo** (Madrid), **Alejandro Martínez García** (Jaén), **Francisco Javier Soriano Morancho** (Madrid), **David García Rayón** (Madrid), **Rafael Higueras Romero** (Madrid), **Javier Casbas Ferrando** (Huesca), **Sergio Miguel Villa** (Madrid), **Alberto Hernández Quirós** (Madrid), **Néstor Cavero Martín** (Murcia), **Javier Ojeda Melián** (Las Palmas), **Francisco Javier Mejias Leira** (Las Palmas), **Alvaro Hernández Rosique** (Murcia), **José Angel González Sáiz** (Cantabria), **Santiago Sánchez Pelegrín** (Murcia), **Fernando Sánchez Camps** (Valencia), **Fernando Rubio Lozano** (Sevilla), **David Portero Díaz** (Sevilla), **Esteban Garrigues Reguart** (Valencia), **Rubén López Centeno** (Zaragoza), **Jonathan Vázquez Cuervo** (Zaragoza),

PlayManía estará en el SIMO

Igual que ocurriera el pasado año, Hobby Press va a tener un stand en el SIMO, la feria que se celebra en Madrid en el Recinto Ferial Juan Carlos I. Por supuesto, allí podréis encontrar a PlayManía junto con el resto de revistas de la editorial y a muchas de las más importantes distribuidoras de videojuegos. Así que ya sabéis, si estáis en Madrid de los días 2 al 7 de noviembre (ambos inclusive) tenéis una cita con nosotros en el SIMO en el stand 6019 del pabellón 6.

Breves & Fugaces

- Empezamos con cifras. En la primera semana a la venta en USA, *Final Fantasy VIII* vendió más de 400.000 copias. *Resident Evil 3* hizo lo propio en Japón, vendiendo más de un millón de copias en la primera semana. Impactante.
- Siguiendo con *Resident Evil*, un grupo de teatro japonés está preparando un musical que combinará horror y humor. Los personajes de tamaña barbaridad serán varios habitantes de Racoon City antes de convertirse en zombies...
- Y hablando de locuras. La última de Konami se llama *KeyboardMania* y es un juego musical en el que los japoneses tendrán que manejar un órgano eléctrico de 24 teclas. ¿Cómo será el periférico?
- Quien tiene la cabeza bien puesta es Hideo Kojima, que se ha reunido con los creadores de *The Matrix* para llegar a un acuerdo para desarrollar un juego en PS2 basado en el film.
- Otra de películas. EA se ha hecho con los derechos de *The World Is Not Enough*, la 19 película de James Bond. El juego será programado por Black Opps, desarrolladores de *Tomorrow Never Dies*. Todo apunta a que será para PS2.
- Y el rincón de PS2. Namco ha creado un estudio dedicado únicamente a juegos de Rol para PS2. Mientras, otras compañías han anunciado nuevos títulos para PS2, como Infogrames (*Outcast 2*) y Capcom (su recreativa de *Spawn*). Y ya se han dado a conocer algunas funciones de los botones analógicos del Dual Shock 2. Aplicado a los RPG, al comunicarnos con otros personajes, una leve presión del botón puede significar una actitud temerosa, mientras que una fuerte pulsación puede indicar una actitud decidida. Pensad en las posibilidades...
- Y, para terminar, una triste. El cofundador de Sony, Akio Morita, ha muerto de una neumonía a los 78 años. Todos debemos agradecerle un fortísimo apoyo a la consola más vendida del mundo.


Dame pases ajustados, regates increíbles, asistencias de gol.
Dame entradas duras, remates imparables, paradas de ovación.
Dame voleas imposibles, goles decisivos, gritos de emoción.
Dame espectáculo, dame fútbol, dame FIFA.
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
PlayStation
FIFA
EA SPORTS
FIFA 2000
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65, TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Producto oficial licenciado FIFA. © 1977 FIFA TM. El resto de marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

¿MÁS Resident Evil?

Mientras que nosotros esperamos la llegada de *Resident Evil 3 Nemesis*, los genios de Capcom se ha puesto a trabajar en un nuevo título para PlayStation inspirado en esta prestigiosa saga de terror. Su nombre, *Resident Evil: Gun Survivor*, y las pantallas ya os habrán dado una pista.

Sí, queridos lectores, será un juego de disparos muy en la línea de *Time Crisis*, con la salvedad de que podremos desplazarnos libremente, sin seguir un camino prefijado por el juego. Para ello, tendremos que disparar a la zona de la pantalla a la que queremos ir, logrando de este modo que nuestro personaje se desplace, gire o incluso retroceda hasta el lugar deseado.

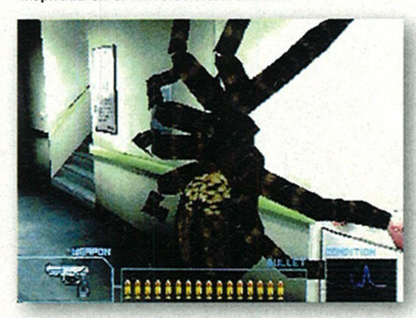
Otros aspectos curiosos de este atractivo juego serán la presencia de numerosos enemigos, armas, objetos y efectos gráficos (como abrir las puertas para acceder a una habitación) aparecidos en algunas de las entregas de la saga. Todavía no tiene fecha de salida, pero nosotros estamos locos por hincarle el diente.



Nuestro objetivo será acabar, pistola en mano literalmente, con todo tipo de zombies y monstruos.



Toda la ambientación del juego estará claramente inspirada en el universo *Resident Evil*.



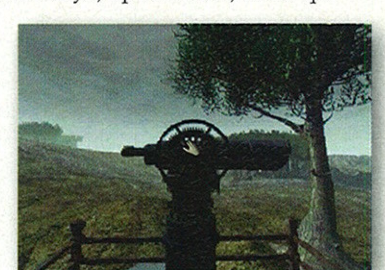
LMA Manager... a enero, pero con la liga española

El mes pasado os hablamos de un manager de fútbol de Codemasters que, según nuestras informaciones, se pondría a la venta en noviembre. Pues bien *LMA Manager* no aparecerá en nuestro país hasta enero. Seguro que nos os parece tan mala noticia cuando sepáis que la razón es que Codemasters ha decidido traducir y doblar el juego, así como sustituir su completa base de datos de la liga inglesa por la de la española. De este modo, podremos ser presidentes y entrenadores del equipo de nuestro amores, sea el Barça o el Rayo.



Aventuras de la mano de virgin

Amerzone y *Drácula, La Resurrección* son los nombres de los dos próximos títulos que Virgin planea lanzar en nuestro país durante las Navidades. Serán dos aventuras aventuras gráficas de Cryo, tipo *Atlantis*, en las que nos desplazaremos con total libertad por unos por inmensos escenarios prerenderizados. *Amerzone* nos obligará a resolver el misterio de una especie desaparecida en sudamérica, mientras *Drácula* nos emplazará en Transilvania para frustrar la reaparición del más famoso vampiro de todos los tiempos.



Como es habitual en las aventuras de Cryo, los juegos estarán basados en la solución de puzzles.

Calendario de lanzamientos

Chocobo Racing:	13 de octubre
Final Fantasy VIII:	27 de octubre
Fórmula 1'99:	20 de octubre
Guardian of Darkness:	12 de noviembre
Hellnight:	12 de noviembre
La Amenaza Fantasma	20 de octubre
Madden NFL 2000:	12 de octubre
Master of Monster:	15 de octubre
Mission Impossible:	12 de noviembre
Mulan Aventura Interactiva:	15 de septiembre
No Fear Downhill Mountain Bike:	22 de noviembre
Pac-Man World.	19 de noviembre
Quake II:	4 de octubre
Rainbow Six:	2 de noviembre
Ronin Blade:	12 de noviembre
Sled Storm:	15 de octubre
Spyro 2:	12 de noviembre
UEFA Striker:	5 de noviembre
Worms Pinball:	5 de noviembre
Xena:	2 de noviembre

Divertienda contra la piratería

La cadena de tiendas especializadas Divertienda, ha puesto en marcha una campaña informativa contra la piratería en los videojuegos donde se explica con detalle la situación actual y los problemas que conlleva tanto para el sector en general como para los propios usuarios. Una iniciativa que todos deberíamos secundar si queremos conseguir que los videojuegos mantengan la calidad que ahora mismo podemos disfrutar.



Los más vendidos

(del 15 al 30 de septiembre)















1	TEKKEN 3 (PLATINUM)
2	FINAL FANTASY VII (PLATINUM)
3	MEDIEVIL (PLATINUM)
4	GRAN TURISMO (PLATINUM)
5	SOUL REAVER
6	CAPCOM GENERATIONS
7	SHADOWMAN
8	COLIN McRAE (PLATINUM)
9	SILENT HILL
10	SYPHON FILTER

*Lista facilitada por

DREAMCAST
Ya está en España

La llegada de la nueva consola de Sega a nuestro país se ha ganado la portada de este número de noviembre, en el que además se incluye un suplemento gratuito sobre esta consola que será la base de la nueva revista oficial de Dreamcast que aparecerá en Diciembre. Pero también habrá hueco para el resto de las máquinas. Los mejores juegos de fútbol llegan a PlayStation, N64 acoge algunos de sus títulos más esperados – *Hybrid Heaven, Rayman 2, World Driver* - y en Game Boy se analizan los esperados *Pokémon* y *Duke Nukem*. Todo esto junto a un montón de suculentas sorpresas, dos nuevos episodios de Dragon Ball y un regalo alucinante:el cuaderno del mejor juego del año para PlayStation, *Final Fantasy VIII*.

HOBBY CONSOLAS

Nintendo Acción regala 100 "Jet Force Gemini"

Es el próximo bombazo para N64 y Nintendo Acción pone en juego nada menos que 100 cartuchos en su número de noviembre. Y por si no te parece suficiente, también sortea 20 juegos de *NBA Jam 2000*. Además, en sus páginas podrás encontrar avances en detalle de los títulos que más van a pitar este fin de año: *Pokémon, Turok Rage Wars, Rayman 2* y por supuesto *Jet Force Gemini*. Y si lo que te molan son las guías y trucos, toma nota: *Shadowman, World Driver Championship, Goemon 2, All Star Tennis 99, Tarzán, Star Wars Racer*... Nintendo Acción 84, desde el 15 de octubre en tu quiosco por sólo 395 pesetas



NUEVA PCMANÍA

Si el PC es tu pasión, PCmanía es la revista que necesitas para saberlo todo sobre el PC. Este mes iniciamos una nueva etapa con sustanciales novedades, entre las que se pueden incluir más contenidos en la revista y en el CD y una completa guía para visitar el SIMO y no perderse los productos más importantes que allí se presentarán.



PCMANÍA

Música contra la pobreza

Por primera vez en la historia, Internet, la radio y la TV unieron esfuerzos para luchar contra la pobreza en el mundo en el concierto NetAid organizado por la ONU y que se pudo seguir a través de la Red. Un día repleto de música que Netmaní@ ha recogido minuto a minuto. Además, nuestra revista se viste de vaquero y presenta las marcas de Jeans más de moda, ahora a la venta en la Red.



Computer Hoy de compras en el Hiper



En el número 27 de Computer Hoy hemos puesto a prueba los PCs que se venden en las grandes superficies. La mayoría de ellos han suspendido de forma escandalosa: por sus emisiones electromagnéticas, no deberían estar a la venta. Además, analizamos los módem de 56K, los más rápidos del momento, y autorradios con lector de CD para coches.

MICROMANÍA y el deporte

El número de noviembre de Micromanía presenta un suplemento especial con los últimos desarrollos de Dinamic multimedia. La nueva versión de *PCfútbol, PCAtletismo*, y un montón de novedades made in spain para estar en forma.

Además en el CD de demos, la demo exclusiva para PC de *Tomb Raider: la última revelación*.

Ya sabes... Micromanía + Suplemento especial + Libro de trucos + CD-ROM por sólo 650 Ptas.



Micromanía

Juegos & Cía Pega con todo

Este mes con el número 3 de Juegos & Cía, consigue de regalo 24 pegatinas totales con los personajes más sorprendentes del mundo de los videojuegos.

Todos los meses por sólo 350 Ptas, Juegos & Cía, tu nueva revista de juegos, con información de todas las plataformas, reportajes y un montón de sorteos.



YA ES OFICIAL:
LA NUEVA MÁQUINA DE SONY SE LLAMA
PLAYSTATION 2

El pasado día 13 de septiembre, Sony desveló (¡¡¡por fin!!!) casi todas las incógnitas relativas a su nueva consola. En estas tres páginas podréis conocer, entre otras muchas cosas, su diseño definitivo, los primeros periféricos, el precio de salida en nuestro país, sus posibilidades multimedia y algunos de los juegos que actualmente están en fase de desarrollo.

A pesar de que todos los rumores apuntaban a que Sony iba a presentar su nueva consola en el Tokyo Game Show, finalmente lo hizo a puerta cerrada cuatro días antes de lo previsto. Sorprendentemente, Sony España se apuntó un tanto al presentar PS2 en nuestro país tan sólo dos días después (el 15 de septiembre), en un acto en el que no sólo explicaron los planes de lanzamiento de la nueva máquina, sino en el que también dejaron patente su incondicional apoyo a la consola actual.

Los datos oficiales

En ambas presentaciones (la japonesa y la española), Sony mostró el vanguardista diseño de su nueva máquina. Sólo hace falta echar un vistazo a cualquiera de las fotografías para darse cuenta de que Sony ha apostado por **un diseño mucho más espectacular y futurista.** Como reza el viejo dicho, sobre gustos no hay nada escrito, pero sólo por su diseño nosotros ya hemos hecho un hueco para PS2 en el salón de nuestra casa.

Como ya habíamos adelantado en anteriores números de PlayManía, **PS2 será completamente compatible con los juegos y periféricos de la actual consola,** aunque dispondrá de su propio catálogo **en formato DVD:** ni que decir tiene que estos últimos serán incompatibles con la actual PlayStation.

Hecha esta aclaración, no está de más adelantaros que, cuando llegue PS2, los usuarios encontraremos **tres tipos de discos distintos:** negros (como los de la actual PlayStation), azules (exclusivos del formato DVD para PS2) y plateados (CD´s exclusivos para PS2).

Del mismo modo, PS2 también dispondrá de sus propios periféricos. Por el momento, ya se conocen los datos oficiales del mando **Dual Shock 2,** que incorporará la función analógica en todos los botones menos Select y Start, y **la nueva tarjeta de memoria de 8 megas,** que será 250 veces más rápida que la actual. Ambos periféricos se pondrán a la venta en Japón el próximo día **4 de marzo,** fecha en la que

En esta imagen podéis comprobar el impresionante aspecto de la nueva consola de Sony y los dos primeros periféricos. No os dejéis engañar por el parecido de estos últimos, porque tanto el Dual Shock 2 como la nueva tarjeta de memoria serán muchísimo más potentes.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- DIMENSIONES: 301 mm x 178 mm x 78 mm
- PESO: 2´1 Kg.
- PRECIO: 39.800 yenes (59.900 pesetas aprox.)
- FORMATOS: CD y DVD (PS2) y CD (PSX)
- FUNCIONES ADICIONALES: DVD vídeo, Audio CD
- PUERTOS DE CONEXIÓN:
  2 puertos para mandos.
  2 puertos para tarjetas de memoria.
  2 puertos USB.
  Salida multicable audio-vídeo.
  Puerto tarjeta PCMCIA Type III
- CPU: 128 Bits "Emotion Engine".
  Frecuencia de reloj: 294.912 Mhz.
  Memoria Ram: 32 MB.
  Memoria Principal: Direct RDRAM.
- PROCESADOR GRÁFICO: "Graphics Synthesizer".
  Frecuencia de reloj: 147.456 Mhz.
  Caché V RAM: 4 MB.
- SONIDO: SPU2.
  Canales de voz: 48, más los que permita el propio software.
  Memoria de Sonido: 4 MB.
- INPUT/OUTPUT PROCESSOR: IOP.
  CPU Core: PlayStation CPU+
  Frecuencia de reloj: 36.86 4Mhz.
  Memoria IOP: 2 MB.
- DISPOSITIVOS DE LECTURA: CD ROM Y DVD ROM
  Velocidad CD ROM: 24 velocidades.
  Velocidad DVD ROM: 4 velocidades.
- FECHA DE SALIDA (JAPÓN): 4 de marzo del 2000.



PS2 presentará un sistema de carga de discos frontal, y se podrá poner en posición vertical mediante dos soportes. Como veis, su diseño es muy vanguardista.

también se lanzará la consola al precio de 39.800 yenes, **unas 59.900 ptas.**

De forma no oficial también se conoce la posible existencia de dos periféricos más, que no verían la luz en Japón hasta bien entrado el año 2000. Nos estamos refiriendo a una versión mejorada del miniperiférico **PocketStation** y un **adaptador Multitap.**

Una máquina multimedia

Finalmente, y a pesar de contradictorios rumores que han circulado durante los últimos meses, PS2 será capaz de **reproducir los formatos Audio CD (Compact Disc de música) y películas DVD** sin necesidad de adaptador o periférico adicional.

De este modo Sony pretende ampliar las posibilidades lúdicas que hasta ahora tenía una consola convencional, puesto que PS2 será el único soporte del mercado capaz de ofrecer distintas opciones de entretenimiento para toda la familia.

Por si esto fuera poco, la inclusión en PS2 de **numerosos puertos de expansión y comunicación** van a permitir que la consola se pueda conectar a **Internet** de numerosas maneras y siempre dejando la puerta abierta al futuro. Por ejemplo, hoy en día sólo podemos conectarnos a la red a través de la línea telefónica, pero en un futuro no muy lejano todas estas conexiones se podrán realizar por medio de la fibra óptica o vía satélite. PS2 podrá acceder a estas nuevas formas de comunicación sin ningún problema, puesto que está preparada para ello. Además, la aparición en el año 2001 de **una unidad de almacenamiento** (en la que Sony ya está trabajando) permitirá que los usuarios almacenen información presente en Internet, como por ejemplo, nuevas misiones para algunos juegos.

El futuro de las dos consolas de Sony

Centrándonos en la presentación que organizó Sony España, la intención de la compañía es **lanzar la consola en el otoño del año 2000,** a un precio que no superará las 59.990 ptas.

Aunque puede parecer elevado, si lo analizamos con detenimiento y echamos un vistazo al pasado, podremos recordar que es el mismo precio con el que PlayStation se puso a la venta. Si, además, tenemos en cuenta que no es el precio definitivo (puede ser recortado) y que ofrece **tres sistemas distintos en uno** (consola, reproductor de vídeo DVD y reproductor de audio CD), nos parece un precio más que ajustado para una máquina de estas características.

Probablemente, una de vuestras mayores dudas es qué va a pasar de ahora en adelante con PlayStation. Pues no os preocupéis, porque Sony nos comentó en la presentación que su apoyo a la actual consola no se va a acabar cuando llegue PlayStation 2, que pretenden seguir trabajando en ella durante mucho, mucho tiempo. Y no penséis que lo dicen por tranquilizar a los usuarios: es una actitud muy lógica y coherente, puesto que se calcula que en marzo del año 2000, el parque de PlayStation se acercará a los **2.5 millones de unidades,** lo cual es un mercado demasiado grande como para renunciar a él.

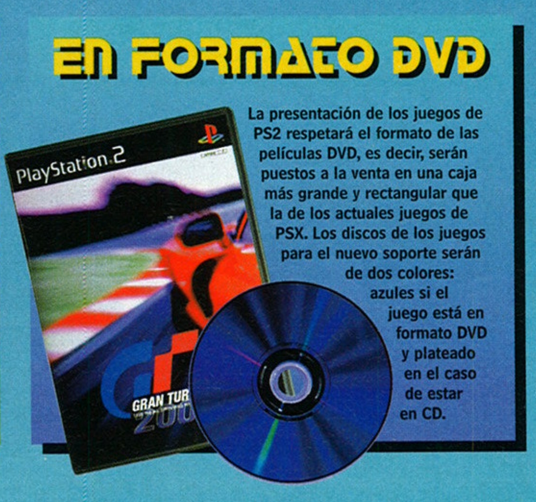
De todos modos, por nuestra parte os recomendamos que vayáis ahorrando, porque los juegos para PS2 serán, sencillamente, alucinantes.

Y si no os lo creéis, pasad la página y podréis comprobarlo con vuestros propios ojos...




Ken Kutaragi, el creador de las dos consolas de Sony, fue quien tuvo el privilegio de presentarle al mundo su nueva y flamante PS2.

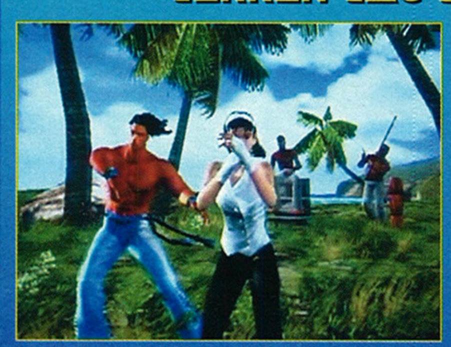
EN FORMATO DVD



La presentación de los juegos de PS2 respetará el formato de las películas DVD, es decir, serán puestos a la venta en una caja más grande y rectangular que la de los actuales juegos de PSX. Los discos de los juegos para el nuevo soporte serán de dos colores: azules si el juego está en formato DVD y plateado en el caso de estar en CD.

LOS PRIMEROS JUEGOS DE PLAYSTATION 2

TEKKEN TAG TOURNAMENT



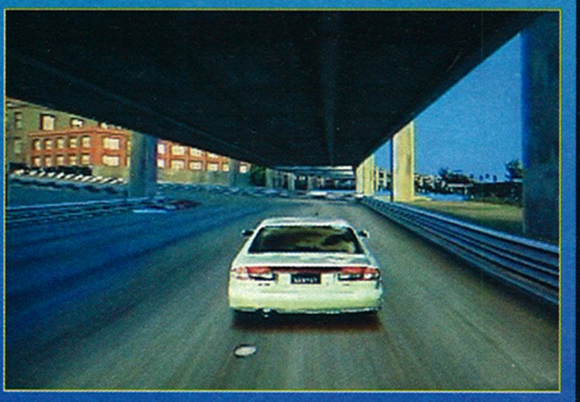


Namco respaldará, como hiciera con PSX, el lanzamiento de la nueva consola de Sony con dos o tres juegos, entre los que no podía faltar la nueva versión de *Tekken*, actualmente disponible en versión Coin Op. Gráficamente superará con creces a la máquina recreativa, y presentará unas increíbles mejoras en las animaciones, decorados y jugabilidad. No lo perdáis de vista.

GRAN TURISMO 2000



El éxito arrollador de *Gran Turismo* ha propiciado la aparición de una segunda entrega para PSX y otra más para el nuevo soporte. Esta última promete ser verdaderamente rompedora, puesto que presentará un entorno gráfico fotorrealista, es decir, con unos escenarios y efectos de luz casi reales.



MUNCHS ODDYSEE

El segundo capítulo de la pentalogía *Oddworld* (el primero fue *Abe´s Oddysee*) aprovechará el potencial de la nueva consola para llegar cargado de novedades, como un nuevo protagonista llamado Munch, un entorno completamente 3D y un sistema de juego que involucrará mucho más al usuario. No os preocupéis, porque todos estos cambios respetarán el espíritu del universo Oddworld.

SHIN RIDGE RACER





Como no podía ser de otra manera, el segundo juego que Namco está preparando para la puesta de largo de PS2 es un nuevo *Ridge Racer*. Namco aprovechará el procesador gráfico de la consola para mostrarnos un acabado gráfico sobresaliente, en el que los coches parecerán completamente reales. Otra joya que habrá que vigilar de cerca, porque promete calidad y diversión a raudales.

EX3 STREET FIGHTER



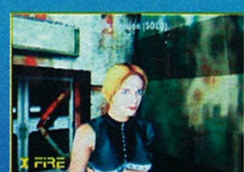
Capcom también se ha subido al carro de PS2 y está preparando una nueva versión poligonal de *Street Fighter*. Contará, como principal aliciente, con la posibilidad de disputar los combates por equipos, y un apartado gráfico que apostará fuertemente por el detalle (fijaos en la pantalla de la derecha).



Y LOS QUE ESTÁN EN PREPARACIÓN...







DARK CLOUD





Más de 200 compañías están trabajando actualmente para PS2. Algunas de ellas ya han mostrado las primeras imágenes de sus juegos y, la verdad, es que la calidad de todos ellos indica que nos acercamos hacia una nueva generación de entretenimiento informático. Lo mejor de todo es que de para el lanzamiento de PS2 en Europa habrá más de 30 juegos pertenecientes a géneros muy variados, como el rol (con *The Bouncer* de Square y *Dark Cloud* de Sony), los shoot´em up (con la nueva versión de *Gradius* a la cabeza) o acción al estilo *Resident Evil* (con *Onimusha*, que finalmente saldrá para PS2).

ECTS 99
Tras los pasos del E3

Las ferias de videojuegos más importantes, como ya sabréis, se celebran en EEUU y Japón, pero... ¿qué pasa con Europa? El único evento que goza de un notable prestigio tiene lugar en Londres bajo el nombre de Electronic Computer Trade Show (ECTS) y, por regla general, queda algo ensombrecido por la cantidad de títulos que se presentan unos meses antes en el E3 estadounidense. Este año, afortunadamente, ha habido algunas sorpresas.

SONY

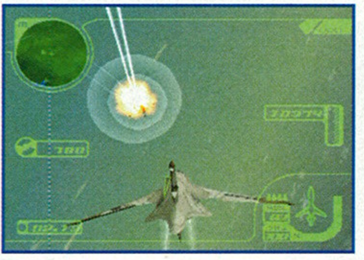
Como sucede en la inmensa mayoría de las ferias de videojuegos, el Stand de Sony fue uno de los más grandes y espectaculares. En él pudimos tomar contacto con títulos del calibre de *Esto Es Fútbol*, *Gran Turismo 2* y muchos juegos de próxima aparición. Sony, además, aprovechó el evento para anunciar el desarrollo de *The Legend of Dragoon*, un prometedor juego de Rol programado exclusivamente por SCEI, y las secuelas de algunos de los juegos más aclamados de la compañía, como *Medievil*, *Tombi* y *Alundra*. Está visto que el invierno va a ser calentito.

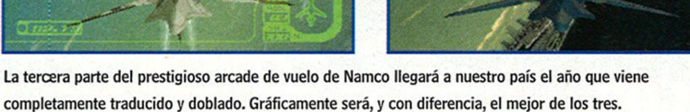
Saga Frontier 2

Programado por Square, *Saga Frontier 2* es, junto a *Final Fantasy*, una de las sagas de Rol más potentes de la compañía. Sus principales virtudes serán la posibilidad de modificar el desarrollo de la aventura con nuestras acciones, así como viajar a distintas épocas del tiempo y controlar a una gran variedad de personajes. Con Square, el Rol seguirá de moda.



Ace Combat 3





La tercera parte del prestigioso arcade de vuelo de Namco llegará a nuestro país el año que viene completamente traducido y doblado. Gráficamente será, y con diferencia, el mejor de los tres.

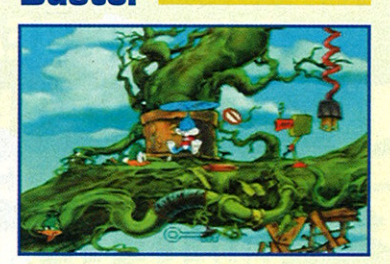
Colony Wars Red Sun





Marzo del 2000 es la fecha escogida para lanzar la tercera parte de la saga *Colony Wars*. Presentará un total de 50 misiones ambientadas en distintos planetas, 30 nuevas armas y ocho naves seleccionables.

Buster





Sony tiene previsto lanzar al mercado un buen puñado de títulos orientados a los más pequeños de la casa. Uno de los primeros será Buster, la primera aventura gráfica para "peques".
En él podremos controlar a los personajes más conocidos de la serie Tiny Toon a lo largo de 9 cuentos clásicos, como Las habichuelas mágicas.

Gran Turismo 2

En la feria pudimos ver de cerca como va a ser la esperadísima secuela de *GT*. En total contará con más de 400 coches (incluyendo fabricantes europeos), unos escenarios mucho más elaborados y un espectáculo visual muy superior. En Japón se pondrá a la venta a finales de diciembre, mientras que Sony España sigue manteniendo como fecha de salida las próximas navidades. Todavía se desconoce su precio, ya que el juego se compondrá de 2 CD´s, tal y como os avanzamos el mes pasado.





INFOGRAMES

La compañía francesa también tiene preparada una amplia cartera de lanzamientos. Por primera vez se mostró *Ronaldo V-Football*, título que ha sufrido numerosos retrasos, e *Eagle One*, juego con el que la compañía se meterá de lleno en los arcades de vuelo tipo *Ace Combat*.

Ronaldo V-Football



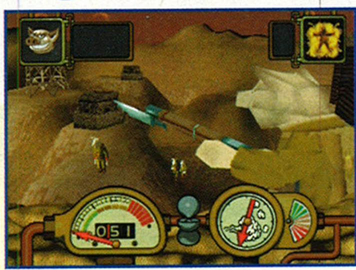
Ronaldo V-Football contará con un enfoque arcade mucho más acentuado que *FIFA* e *ISS*. Pondrá a nuestra disposición un total de 64 equipos internacionales (con sus correspondientes plantillas reales), una selección de equipos clásicos, 5 modos de juego y una ambientación, al estilo brasileño, muy marcada. ¿A qué promete?

Rally Masters



El nuevo simulador de Infogrames se centrará en el campeonato de Rallies Michelin. Contará con 24 pilotos y 17 coches oficiales, 46 tramos reales, deformaciones de los vehículos en tiempo real y cuatro modos de juego.

Hogs of War



Hogs of War será el primer juego de estrategia "porcina" ambientado en la Primera Guerra Mundial. Podremos dirigir numerosas y variadas unidades militares, compuestas por cerdos, para ganar la batalla.

Eagle One



Muy en la línea de *Ace Combat*, *Eagle One* nos ofrecerá la posibilidad de vivir frenéticos combates.

EPGA Golf



Los más tranquilos podrán revivir las andanzas de Sergio García con este simulador de corte realista.

CODEMASTERS

Si hubo una compañía que dio el campanazo en el ECTS, esa fue Codemasters, que presentó algunos títulos inéditos realmente geniales. No hemos incluido a *Prince Naseem*, pero el mes que viene os lo mostraremos.

TOCA World Touring Cars





Del nuevo *TOCA* sólo pudimos ver un explosivo vídeo que mostraba algunas de sus nuevas excelencias. Un número de coches elevado, un diseño más arrogante y definido y todo el espectáculo de esta competición real.

Micromachines 4





La cuarta entrega de este simpaticón título sustituirá los coches miniatura por pequeños "hombrecillos" que deberán recorrer a pie localizaciones tan curiosas como una cocina plagada de sartenes, cacerolas y fogones.

Colin McRae 2







En el Stand de Codemasters pudimos jugar con una beta y ver de cerca el cuidado con el que la compañía está tratando la segunda parte del excelente *Colin McRae*. Para que os vayáis haciendo una idea, os diremos que Codemasters ha utilizado el doble de polígonos para diseñar los coches y ha creado un nuevo motor gráfico que, junto con una amplia base de datos fotográficos, nos permitirán disfrutar de un entorno gráfico sobresaliente. Estará listo para Abril.

Music 2000



La nueva versión de Music, el único "juego" que aborda la composición musical de manera casi profesional, presentará un montón de nuevas opciones y modos de juego. Entre estos últimos podremos encontrar un nuevo minijuego para cuatro personas parecido al juego de mesa Simón, consistente en pulsar los botones en el mismo orden que nos proponga la consola. En el apartado de composición, encontraremos más instrumentos y efectos sonoros.

ACCLAIM

Acclaim fue otra de las compañías que dio el campanazo con el anuncio de dos futuros juegos con la licencia Ferrari y la presentación oficial de *Vanishing Point*, un espectacular juego de carreras. No os podemos ofrecer ninguna imagen de estos títulos porque la compañía no nos las ha facilitado, pero sí os podemos mostrar el aspecto de otros títulos, no menos prometedores, que ofrecerán variedad y calidad en géneros apenas explotados en PlayStation.

Armorines

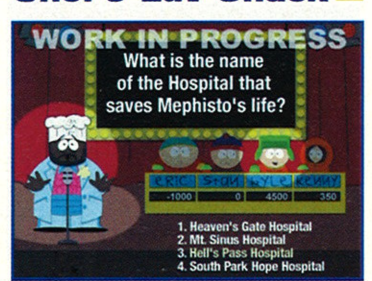




Armorines se sumará a la escueta lista de Shoot´em ups subjetivos para PlayStation. Inspirado en una exitosa serie de Comic Books americanos, y con ciertas reminiscencias a la película Starship Troopers, *Armorines* nos propondrá enfundarnos en una armadura especial y combatir una invasión alienígena encabezada por unos repugnantes extraterrestres con forma de arácnidos. Podremos recoger numerosas armas y disparar a más de 10 tipos de aliens distintos.



Chef's Luv Shack





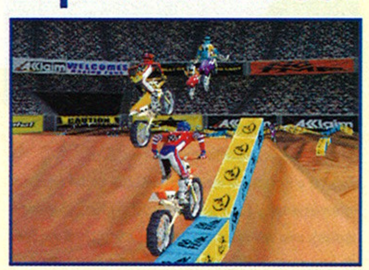
Acclaim va a lanzar al mercado el primer Party Game de PlayStation, que estará protagonizado por los personajes de la polémica serie de animación South Park. Los Party Games son una sucesión de pruebas de habilidad con opciones multijugador. Aquí podéis ver, desde la óptica de la serie, algunos de estos minijuegos, como la caza del "topo".

South Park Rally



El tercer juego basado en la serie South Park nos propondrá participar en unas alocadas carreras de Karts protagonizadas por los personajes de la serie.

Supercross 2000



Los seguidores del Motocross tendrán oportunidad de recrearse con todo el espectáculo que encierra este deporte. El aspecto del juego es inmejorable.

CAPCOM

Resident Evil 3 Nemesis



Proein, su distribuidor en España, lo tendrá listo para comienzos del año que viene. Llegará traducido, y probablemente, doblado al castellano.



En Japón, la tercera entrega ha vendido más de un millón de copias en la primera semana de su puesta a la venta. Las cifras hablan por sí solas...



En total encontraremos más de 8 tipos distintos de enemigos, muchos secretos y modos de juego ocultos y numerosos guiños a las anteriores partes.



Uno de los enemigos finales, Tyrant, volverá a hacer acto de presencia equipado con un letal bazooka. Será el enemigo más pesado y difícil de vencer.

FOX INTERACTIVE

Fox también mostró un buen puñado de títulos. Algunos de ellos como, *NHL Championship 2000* y *NBA Basket 2000* ya los conocéis por el número anterior de PlayManía, mientras que otros, como *Alien Resurrection* (del que no podemos ofreceros imágenes) y *Die Hard Trilogy 2* no llegarán hasta bien entrado el año 2000. Paciencia.

Die Hard Trilogy 2





Fox Interactive ha diseñado un argumento y un conjunto de situaciones completamente nuevas para poner una vez más en apuros al agente John McLane. La mecánica de *Die Hard Trilogy 2* será muy parecida a la de su antecesor, puesto que los tres tipos de juego (acción 3D, disparo y conducción) volverán a estar presentes, aunque con un acabado gráfico muy superior. Si disfrutasteis con su antecesor, no le perdáis de vista.

VIRGIN

Como todos los años, Virgin sigue apostando fuerte por la variedad y la calidad de todos sus juegos. Por eso no nos resultó extraño encontrar en su catálogo un excelente juego de billar (*Jimmy White 2 Cueball*), una interesante propuesta dentro de los arcades de conducción y, como no, la enésima reaparición en una feria de *Earthworm Jim 3D*, un alocado plataformas que por fin verá la luz este año. Dentro de muy poco tiempo podremos hablaros en profundidad de todos ellos.

Earthworm Jim 3D





Earthworm Jim 3D es otro de los títulos que feria tras feria, año tras año, reaparece para mostrar sus constantes cambios y procesos de reprogramación. Parece que por fin Interplay, que es quien lo está programando, lo va a tener a punto para finales de este año. Su alocada historia nos obligará a recorrer el cerebro de Jim, quien tras un fuerte golpe se ha quedado atrapado en su subconsciente. Lógicamente, la trastornada cabeza de este gusano nos permitirá descubrir incontables sorpresas...

Jimmy White´s 2 Cueball





Virgin nos traerá en breve una perfecta conversión de un excelente juego de billar de PC, que cuenta con el aliciente de presentar otro tipo de juegos, como los Dardos, las Damas o una máquina "tragaperras".

Renegade Racers



La moda de los juegos de Karts continuará al pie del cañón con *Renegade Racers*, título que llegará a nuestro país antes de final de año. Contará con seis gigantescos circuitos ambientados en distintos lugares del planeta, modos multijugador para cuatro personas y un completo abanico de naves dotadas con armas y características de conducción propias. También presentará un buen puñado de modos de juego que se alejarán de las carreras tradicionales.

UBI SOFT

Poco a poco, esta compañía francesa se está haciendo un hueco privilegiado entre las compañías desarrolladoras de software. Ahora, aparte de programar, se ha inclinado hacia el mercado japonés para conseguir los derechos de distribución de *Grandia*, un fabuloso juego de Rol que apareció hace mucho tiempo para otra consola. En su Stand también vimos el fenomenal estado en que se encuentra *Rayman 2*, un plataformas que no pasará inadvertido.

Grandia





Grandia es un enorme juego de Rol que apareció hace unos cuantos años para otra consola. La conversión a PlayStation se verá enriquecida con un tratamiento gráfico mucho más cuidado y orientado al estilo manga. Un gran sentido del humor, grandes dosis de aventura y combates por turnos completarán su oferta.

Rayman 2



Rayman 2, el otro habitual de las ferias, por fin se pondrá a la venta a mediados del año que viene. Su aspecto consigue que merezca la pena esperar.

MINDSCAPE

Prince of Persia 3D



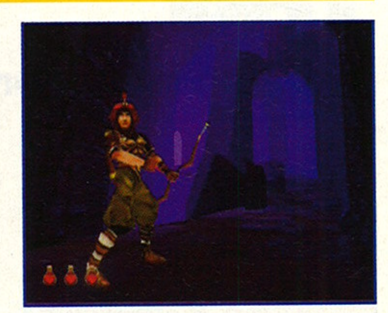
A principios de los años 90, *Prince of Persia* fue uno de los juegos más innovadores. Introdujo nuevas técnicas de animación, como el Motion Capture.



La nueva versión será completamente 3D, y nos permitirá disfrutar de un juego de aventuras y acción muy en la línea *Tomb Raider*.



Las trampas, los combates de espadas y los sa tos imposibles seguirán siendo los puntos fuertes de esta prometedora secuela de *Prince of Persia*.

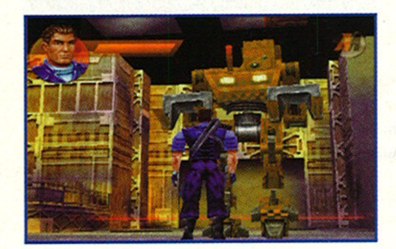


Aunque todavía no tiene fecha de salida, es muy posible que *Prince of Persia 3D* se ponga a la venta en los primeros cuatro meses del año 2000.

HASBRO INTERACTIVE

La división de software de esta importante compañía juguetera tiene en su haber numerosas versiones "actualizadas" de algunos clásicos memorables, como *Centipede* o *Pong*, a los que hay que sumar un atractivo título protagonizado por los muñecos articulados *Action Man* y un interesante juego de puzzles.

Action Man



Hasta ahora, los muñecos guerrilleros Action Man no habían pasado de ser un trozo de plástico articulado con los que podíamos "montar" nuestras propias peleas caseras. Ahora, y gracias a la consola de Sony, estas figuras de acción van a poder cobrar "vida" en un juego que combinará la acción, la estrategia y la aventura y que, además, nos permitirá controlar a varios de estos muñecos y sus correspondientes vehículos y gadgets.

Glover





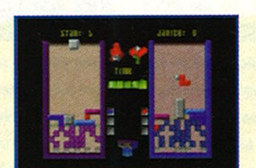
En este título controlaremos un guante mágico que debe resolver un montón de puzzles con la ayuda de un balón. De esta forma podremos hacer que el balón bote, sujetarlo o sencillamente hacerlo rodar para destruir un obstáculo o alcanzar una zona elevada. El sentido del humor se intercalará entre puzzle y puzzle, porque aunque es un juego de habilidad, tiene una historia de fondo muy muy divertida.

Clasicos

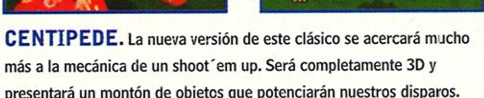












CENTIPEDE. La nueva versión de este clásico se acercará mucho más a la mecánica de un shoot´em up. Será completamente 3D y presentará un montón de objetos que potenciarán nuestros disparos.

PONG. Uno de los primeros juegos que aparecieron en los salones recreativos vivirá una segunda juventud con esta nueva versión. Y eso que es tan simple como devolver una pelotita ... ¡¡altamente adictivo!!

THE NEW TETRIS. ¿Quién no conoce a estas alturas el clásico puzzle ideado por Alexander Pajitnov? La nueva versión presentará gráficos completamente 3D y toda la jugabilidad del clásico original.

TAKE 2

Aparte de la secuela del polémico *Grand Theft Auto*, Take 2 presentó en el ECTS algunos de los títulos que tiene previsto lanzar en los próximos meses. Dado que el lanzamiento de *GTA 2* está muy próximo, lo hemos incluido en nuestro suplemento especial dejando este espacio reservado para las presentaciones más relevantes que tuvieron lugar en ia feria. *Trasher Skate & Destroy* y *Silicon Valley* fueron los más originales de todos.

Trasher Skate & Destroy





Siguiendo la línea fijada por *Tony Hawk Pro Skater, Trasher Skater & Destroy* presentará un 15 circuitos completamente interactivos en los que podremos demostrar nuestra habilidad con el monopatín ejecutando todo tipo de acrobacias. Seis skaters seleccionables y modos de juego multijugador podrán la guinda final.

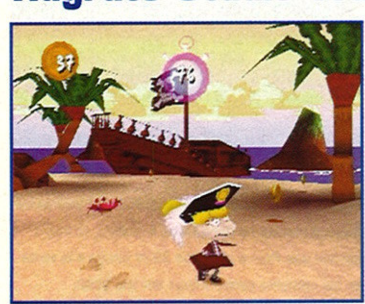
Silicon Valley



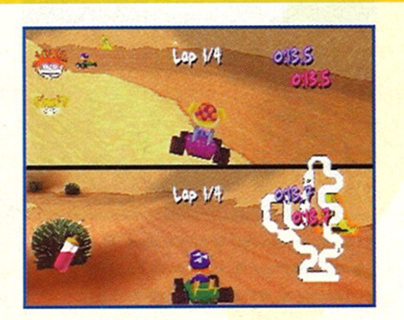
Silicon Valley es una simpática aventura de acción en la que tendremos que controlar a numerosas especies animales para poder sobrevivir.

THQ

Rugrats Studio Tour





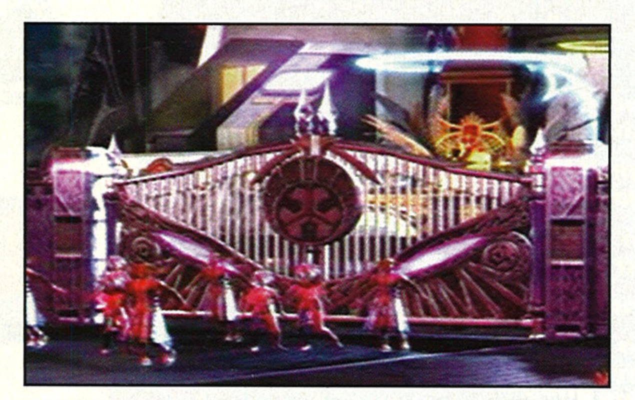


Los más "peques" recordarán la serie de televisión y el primer juego de PlayStation inspirado en los dibujos animados "Ratones de Moqueta" (también conocidos como RugRats). Este nuevo título inspirado en la serie presentará mayor variedad de pruebas como, por ejemplo, un simpático juego de carreras de Karts, y un apartado gráfico que seguirá conservando el "look" de la serie. En él aparecerán muchos personajes que no aparecieron en su antecesor. Los más pequeños de la casa ya deberían tenerlo apuntado en su lista.

Final Fantasy VIII

Magia y fantasía en estado puro

Este es un de esos títulos de los que se pueden decir miles de cosas... o ninguna. Antes de ponernos a jugar con Final Fantasy VIII ya sabíamos que era un juego que nos iba a dejar con la boca abierta.



Las secuencias de vídeo son las más alucinantes que se hayan diseñado jamás para un videojuego, y os aseguramos que querréis avanzar en la aventura sólo para verlas. ¡¡¡Y en total hay más de una hora de estas maravillosas imágenes!!!

Tras devorar el séptimo capítulo de esta saga, muchos de nosotros esperábamos con ansiedad la llegada de *Final Fantasy VIII*.

El juego traducido al castellano llegó a nuestras temblorosas manos hace algo más de un mes... momento a partir del cual las noches en vela se instalaron en nuestras vidas.

Ahora, después de haber invertido más de 90 horas en terminar este inmenso juego de rol y descubrir la mayor parte de los innumerables secretos que oculta, tenemos los suficientes elementos de juicio como para hacer una valoración de este título y, por tanto, podemos afirmar con rotundidad que nos encontramos ante una auténtica obra maestra.

Podríamos destriparos el argumento del juego o contaros algunos detalles fundamentales de su historia, pero nos negamos rotundamente a cometer semejante sacrilegio; preferimos que seáis vosotros mismos quienes descubráis los entresijos de esta apasionante y hermosa aventura. Lo que sí os diremos es que *FF VIII* es el capítulo más romántico, bello y cautivador de toda la saga y, sin duda, el que ofrece el argumento más apasionante.

COMO YA SUCEDIERA con su antecesor, *Final Fantasy VIII* nos invita a recorrer un basto universo fantástico, donde aprenderemos demoledores hechizos y técnicas de lucha, pelearemos contra las más horrendas criaturas y estableceremos relaciones de todo tipo con los numerosos personajes que encontraremos a lo largo de nuestra odisea.

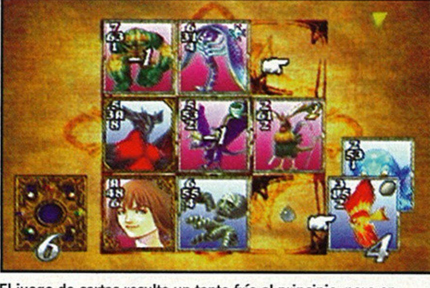
Todas estas acciones no son, sin embargo, más que una pequeña muestra de lo que os aguarda en este irrepetible juego. Y decimos irrepetible por varias razones.

La primera, dejando a un lado el genial argumento, es el magistral tratamiento gráfico de todos y cada uno de los escenarios, secuencias de vídeo, personajes y monstruos que aparecen en el juego. Desde la intro inicial hasta la ESTREMECEDORA secuencia final de casi 25 minutos de duración, pasando por las animaciones de los



Como ocurría en el anterior *FF*, volveremos a encontrarnos con escenarios renderizados prácticamente estáticos, pero el diseño de cada uno de ellos es impresionante.

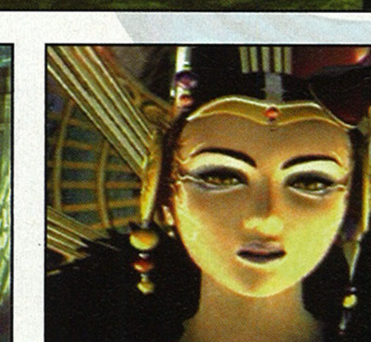




El juego de cartas resulta un tanto frío al principio, pero en cuanto lo dominéis no podréis parar hasta conseguir las 110 cartas. En sí mismo puede ser considerado como un juego aparte.





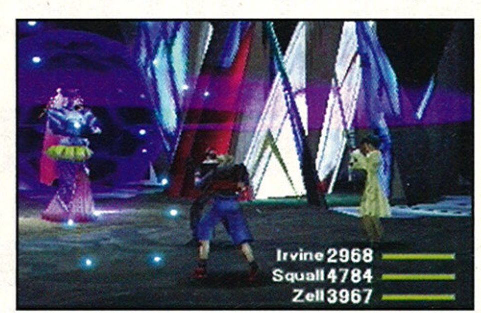


Los combates: el único "pero" de Final Fantasy VIII

Si hay un aspecto que pueda ser criticado en el juego, ese es el sistema de los combates. A diferencia de *FF VII*, los Guardianes de la Fuerza (llamados invocaciones en el anterior capítulo), pueden ser utilizados siempre que queramos y no se agotan nunca. Lo malo es que las animaciones de estos ataques duran, en muchos casos, más de un minuto, lo cual ralentiza el desarrollo de los enfrentamientos. Por otra parte, algunas magias resultan demasiado dañinas, al igual que algunos ataques desesperados (los llamados ataques límite en *FF VII*), lo que consigue que los combates puedan resolverse fácilmente, pero de forma muy lenta. Por estas razones, es posible que muchos jugadores encuentren este aspecto excesivamente pesado. Avisados quedáis.







personajes, el diseño de los enemigos, la belleza de todos y cada uno de los decorados... todo, absolutamente todo es sencillamente alucinante en *FF VIII*, hasta el punto de que podemos asegurar que estamos ante el mayor espectáculo visual jamás visto en PlayStation.

En segundo lugar destacamos la épica banda sonora creada por el compositor Nobuo Uematsu, la cual invadirá vuestras mentes, llegando a resultaros inevitable tararear algunas de las melodías mientras jugáis.

PODRÍAMOS SEGUIR enumerando algunas de las características más sobresalientes de este juego, pero nos haría falta más de media revista. Sin embargo, no podemos dejar de mencionar su extensa duración, los incalculable cantidad de pequeños detalles que alberga, la perfecta traducción al castellano que ha realizado Sony España o los momentos realmente entrañables que se encierran en el interior de sus cuatro CD´s.

Pero, como todo coloso, *FFVIII* tiene un punto débil, que quizás los más impacientes no puedan perdonarle. Esta debilidad no es otra que el sistema de los combates por turnos, que resultan a veces desequilibrados y, a la larga, repetitivos. Si no fuera por este detalle, *FF VIII* no sólo sería el mejor Juego de Rol de la historia -que lo es- sino el mejor juego para PlayStation de todos los tiempos.

Pero como nosotros sí somos pacientes y hemos disfrutado del juego con total intensidad, tan sólo podemos decir una cosa: gracias, Square, millones de gracias por habernos ofrecido los momentos más fantásticos y mágicos que hemos vivido jamás ante una consola.

Square ha demostrado que no es sólo un "grupo de programación", es un equipo que reúne verdaderos talentos en el diseño, la música, la literatura... Final Fantasy VIII no es un videojuego, es una obra de arte.

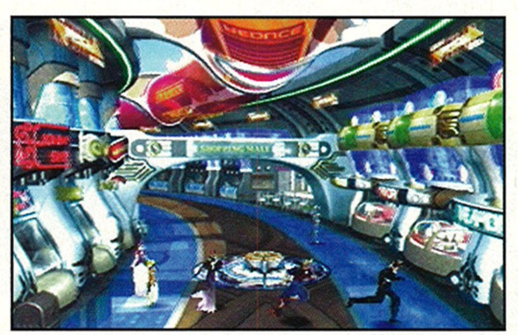




La traducción que ha realizado Sony España es, simplemente, perfecta, con lo cual podremos disfrutar de esta apasionante historia sin ningún tipo de problema.



Llegar a dominar todas las opciones que nos ofrece el juego en cuanto a magias, enlaces, habilidades, uso de objetos, etc... nos llevará bastante tiempo, pues las posibilidades que ofrece son casi ilimitadas.



Una historia capaz de tocar las fibras sensibles

Uno de los puntos clave del juego es su elaborado argumento, en el que cobran una gran importancia las relaciones entre los personajes: amor, celos, envidia... Además, cada uno de los protagonistas posee una forma de ser muy marcada, de manera que nos parecerá estar casi ante personas de carne y hueso, con sentimientos propios.







FINAL FANTASY VIII
Juego de Rol

Compañía: **Square** Precio: **9.990 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Memory Card 1 bloque — Dual Shock

Gráficos **10** Sonido **10** Diversión **9**

- Gráficos, banda sonora, argumento, todo, absolutamente todo es genial.
- Los combates resultan un tanto desequilibrados y repetitivos.

10

FF VIII es el juego más fantástico y bello que se ha creado jamás para PlayStation. Tiene sus fallos, pero como obra de arte que es, nosotros se los perdonamos

La Amenaza Fantasma

¡Que la diversión te acompañe!

Siguiendo fielmente el argumento de la película, La Amenaza Fantasma nos convierte en caballeros Jedi y nos propone disfrutar de una aventura de dimensiones galácticas.

La Amenaza Fantasma es el juego con el que Lucas Arts lleva a nuestras consolas la adaptación de la última película de Star Wars. En él controlamos a sus cuatro protagonistas (Obi-Wan, Qui-Gon, la reina Amidala y el capitán Panaka), aunque lo cierto es que la mayor parte del tiempo somos Obi-Wan.

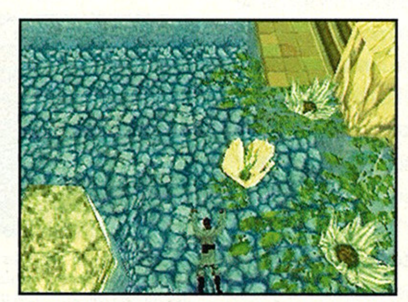
Como tal, debemos atravesar once niveles repletos de enemigos decididos a acabar con nosotros a cualquier precio. Si bien al principio sólo contamos con nuestro práctico sable láser para defendernos, a medida que avancemos nos iremos haciendo con armas de mayor poder ofensivo, tales como pistolas o detonadores termales.

Aún así, los enemigos son tan numerosos que no podremos descuidarnos (ni pararnos) un sólo momento. Sin ir más lejos, hay una zona que sólo podremos superar devolviendo los disparos de los androides, haciendo una voltereta a un lado, cambiando al lanzamisiles y disparando a un destructor... ¡todo eso en escasos segundos! Afortunadamente, el control es muy suave y preciso, y no es difícil realizar movimientos tan complejos como éstos.

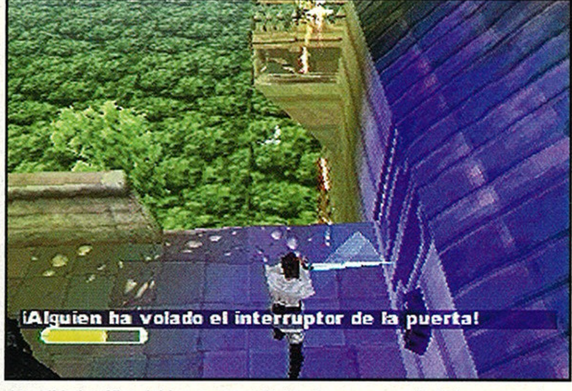
Los saltos, sin embargo, son harina de otro costal, ya que la cámara (fija a nuestras espaldas y siguiéndonos a todas partes) no nos deja calcular bien la distancia, por lo que no será difícil que fallemos más de la cuenta. Pero tranquilos, que ocasiones para practicar no nos van a faltar.

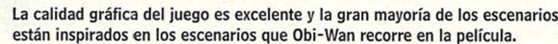
AUNQUE BÁSICAMENTE, *La Amenaza Fantasma* es un juego de acción, también incorpora elementos de otros géneros como la aventura gráfica o los plataformas. Raro es el nivel en el que no debemos hablar con algún personaje, realizar saltos complicaos o resolver puzzles tipo "activar interruptor X". Echamos en falta en estos









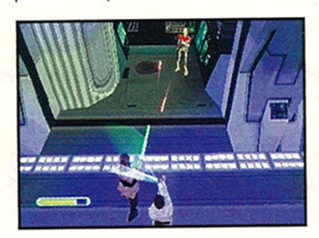


La calidad gráfica del juego es excelente y la gran mayoría de los escenarios están inspirados en los escenarios que Obi-Wan recorre en la película.



La Fuerza es mi aliado, y es un aliado poderoso.

El juego está repleto de enemigos, algunos de ellos realmente impresionantes. Afortunadamente, los Jedi tienen sus poderes para abrirse paso. Gracias a ellos pueden saltar más de lo normal, devolver disparos o incluso derribar enemigos sin tocarlos.







últimos, eso sí, una mayor dificultad, ya que en general son bastante sencillitos.

A NIVEL TÉCNICO, esta aventura de acción está excelentemente bien realizada, con gráficos consistentes y fluidos, escenarios detallados llenos de juegos de luces y unas animaciones en los personajes soberbias.

Además, los programadores han sabido dotar al juego del espíritu aventurero propio de la saga Star Wars, y no sólo por el hecho de que las voces de los personajes sean las mismas que en la película (en castellano, claro) o de que se ofrezca la banda sonora del film, sino, y especialmente, por esa mezcla de géneros que ha conseguido que resulte un juego completo, variado y emocionante.

Sólo le podemos poner una pega y es que, a la larga, la mecánica de desviar los disparos rivales con el sable láser toma demasiado peso en el juego. Un problema que su absorbente historia, su desenfrenada acción y su atractiva mezcla de géneros sabe paliar perfectamente.

El caso es que *La Amenaza Fantasma* es una de las más divertidas aventuras de acción del momento, una compra obligada para los amantes de Star Wars y una opción muy interesante para todo tipo de jugador ansioso de acción.

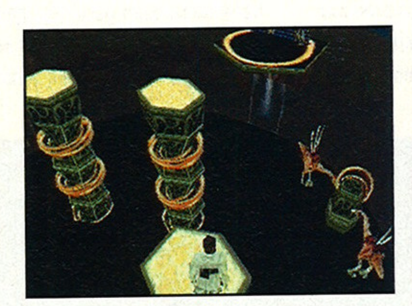


El juego está traducido y doblado, y las voces de los personajes, salvo la de Qui-Gon, son las de los actores de la película.

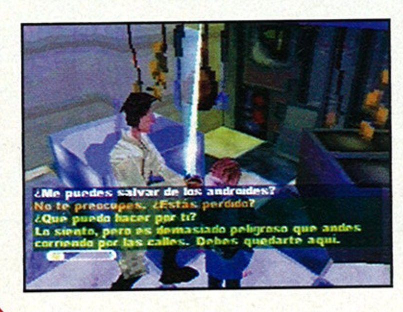


Los puzzles son muy fáciles de resolver. Sirva de ejemplo éste de la imagen, en el que hay disparar a la palanca para bajar la pasarela.

Una interesante mezcla de géneros









La Amenaza Fantasma es, a grandes rasgos, una aventura de acción, pero por la cantidad de elementos que combina es un juego que no resulta igual a ningún otro. De hecho, los disparos están a la orden del día, pero también habrá saltos entre plataformas, conversaciones con otros personajes que pueden cambiar el transcurso de la historia y que nos llevarán a tener que realizar misiones secundarias, pequeños puzzles que resolver... en definitiva, que este juego de Lucas Arts posee una personalidad propia que, arropada con la ambientación y personajes del universo Star Wars, consiguen completar un juego sumamente interesante en todos los sentidos.





Quake II

El nuevo rey del shoot'em up subjetivo

Después de largos meses de sequía, los seguidores de los shoot'em up subjetivos van a tener ocasión de disfrutar del que durante mucho tiempo ha sido considerado rey indiscutible del género y que además es uno de los juegos más sólidos y de mayor calidad gráfica que hemos podido ver en PlayStation.

Es imposible hablar de *Quake II* sin hacer referencia a sus orígenes como juego de PC, ya que durante mucho tiempo fue el rey indiscutible de los shot'em ups en este soporte. Lo cual no es de extrañar si tenemos en cuenta que sus creadores, Id Software, son a los arcades subjetivos lo que Electronic Arts a los simuladores deportivos.

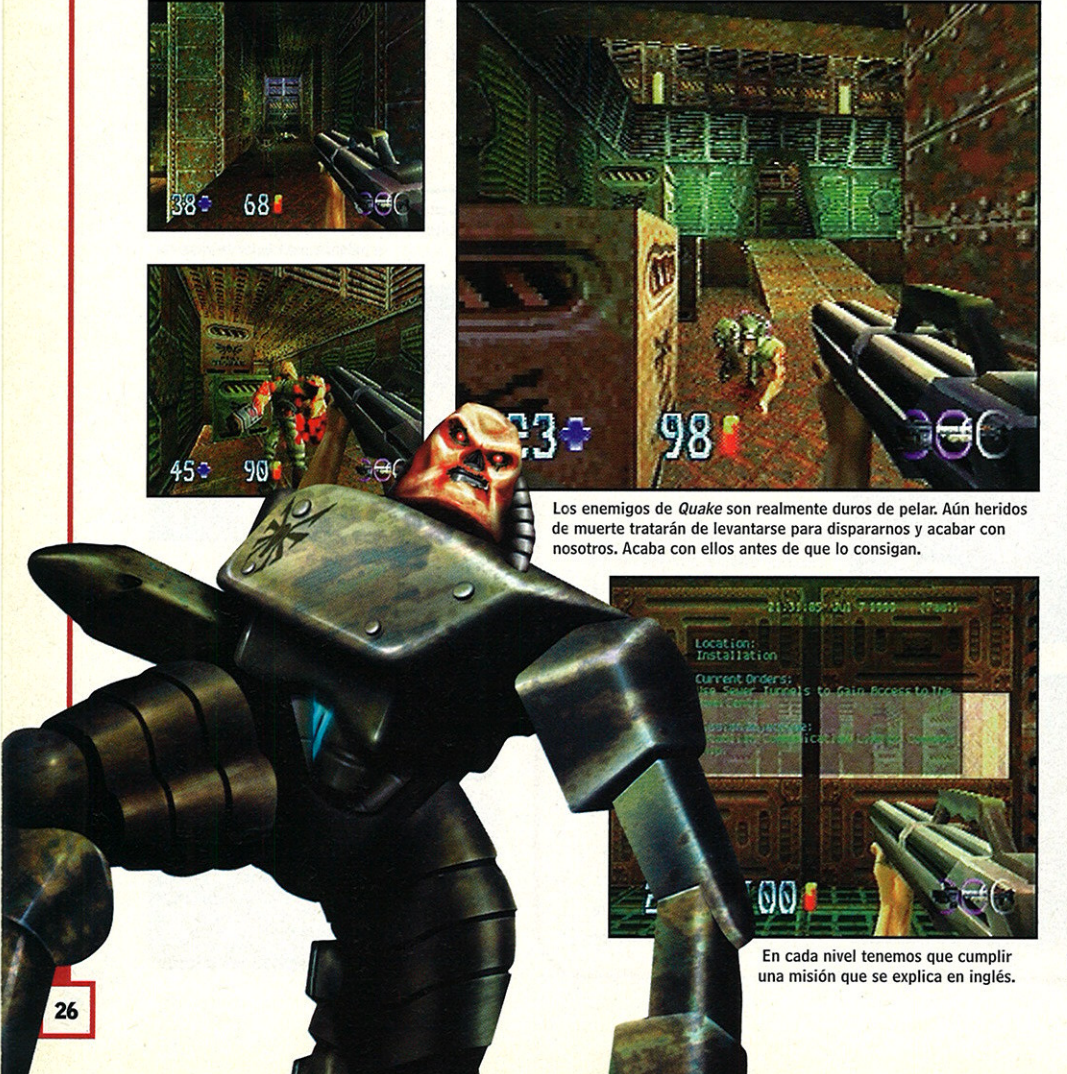
Como bien sabéis, los arcades subjetivos son un género en el que asumimos el papel de un héroe solitario que debe atravesar, desde una perspectiva en primera persona, laberínticos niveles repletos de monstruos. Para defendernos tenemos que encontrar una serie de armas y objetos que pueden estar escondidos en cualquier rincón de los enormes mapeados.

En *Quake II* nuestro objetivo es abrirnos paso por diversas instalaciones del planeta Stroggos hasta su capital, en donde debemos sabotear un cañón.

Como es natural, esto es más fácil de decir que de hacer. No sólo porque los enemigos a abatir son muchos (y cada vez más duros) sino porque que, en general, solemos contar con pocas municiones.

Por ello debemos procurar deslizarnos con cuidado para sorprender a los monstruos y poder apuntar bien antes de disparar. También debemos esquivar los disparos enemigos y cubrirnos tras cualquier objeto consistente, como columnas o cajones, asomándonos de vez en cuando para devolver el fuego.

PERO DISPARAR NO ES LA ÚNICA CLAVE. En cada nivel hay que cumplir un objetivo concreto, como llegar a la torre de comunicaciones o encontrar unos explosivos. Si bien son tareas muy sencillas, para realizarlas antes tendremos que encontrar unos objetos determinados, como interruptores o llaves. Lo cual es más complicado de lo que parece, ya que a diferencia de los arcades tradicionales, los niveles de *Quake II* son localizaciones interconectadas por las que podemos circular libremente. Esto hace que, por ejemplo, nos encontremos con una puerta cerrada en la zona



Los enemigos de *Quake* son realmente duros de pelar. Aún heridos de muerte tratarán de levantarse para dispararnos y acabar con nosotros. Acaba con ellos antes de que lo consigan.

En cada nivel tenemos que cumplir una misión que se explica en inglés.

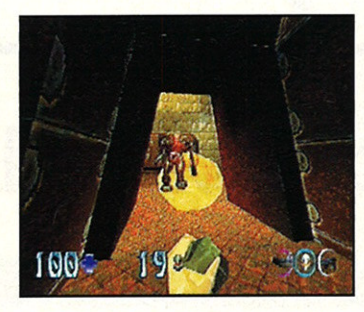


Unos enemigos más duros que el acero.

Los Stroggos son una raza que vive para la guerra, por lo que no pierden ocasión para hacerse cada vez más fuertes cambiándose miembros del cuerpo por implantes mecánicos. Así, según vayamos progresando, nos encontraremos ante enemigos cada vez más robotizados y resistentes. Para acabar con ellos no sólo necesitaremos armas de gran poder destructivo como el Railgun, y dispararles muchas veces, sino también esquivar sus poderosos ataques. Y es que algunos de ellos llegan a ser lo bastante cestructivos como para matarnos de uno sólo tiro.









C, cuya llave se encuentra en la A. Así pues, muy frecuentemente nos encontraremos deshaciendo el camino andado.

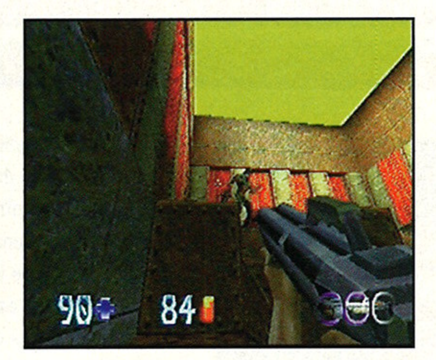
El que sin duda es el mayor logro de *Quake II*, es el excepcional sistema de control con el que se le ha dotado. El soldado de Quake cambia de arma, gira, mira arriba o abajo, salta, dispara, nada y un largo etcétera de acciones, con tan sólo una pulsación de botón. Esto hace posible responder rápidamente a cualquier situación que nos plantee el juego, incluidas las emboscadas masivas.

TÉCNICAMENTE HABLANDO, el juego es una auténtica pasada. Sus escenarios son coloridos, muy, pero que muy consistentes y están repletos de juegos de luces en tiempo real.

Su único punto débil es un cierto grado de pixelación en los escenarios, algo que es perfectamente disculpable cuando se admira la rapidez y la fluidez con la que se mueven todos los elementos del juego.

Hay que reconocer que *Quake II* es un auténtico juegazo. Una obra maestra de jugabilidad que ningún amante del género puede dejar pasar. Más si tenemos en cuenta la escasez de shoot'em ups subjetivos que llevamos sufriendo desde hace tiempo.





Quake II ha sabido combinar de manera magistral gráficos sólidos y nítidos con una jugabilidad soberbia para conseguir redondear un juego tan espectacular como divertido.





Para acceder a ciertas localizaciones, antes debemos encontrar unas llaves o interruptores.



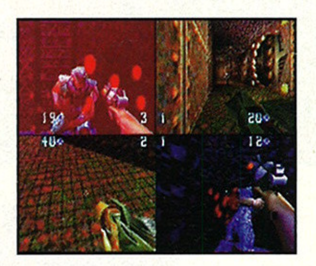
Quake II tiene unos impresionantes efectos de iluminación en tiempo real. ¡Mira el láser!



Para ahorrar munición lo mejor es pillar por sorpresa a los enemigos y poder apuntar bien.

Cuatro jugadores

Quake II incluye una soberbia opción multijugador, que permite, mediante multiptap, enfrentarnos a otros tres amigos al mismo tiempo. Esta opción incluye, a su vez, un montón de modos de juegos distintos, como capturar la bandera del rival, o el típico Deathmatch, todo contra todos. Pero independientemente de la opción que elijas, recuerda que el secreto del éxito radica en coger el arma más potente.







Spyro 2

El dragón que cada día vuela más alto

El regreso de Spyro va a suponer una agradable noticia para todos los que disfrutaron de la primera parte. Y es que, aunque el dragoncito sigue siendo el mismo, sus aventuras son más divertidas que nunca.



Los que hayáis disfrutado de la anterior entrega de Spyro tendréis ya una idea muy aproximada de lo que podéis esperar de esta segunda parte. Y es que *Spyro 2* ofrece muy pocas novedades con respecto a su antecesor, lo que no significa, en ningún caso, que se resulte una réplica carente de interés.

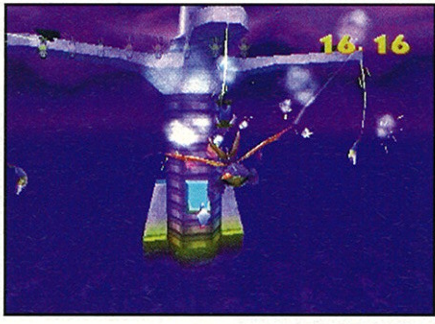
La idea se mantiene intacta y nuestro dragoncito se encuentra con la tarea de salvar al mundo de las maquinaciones del malo del momento. Ya no estamos en el país de los dragones, pero sí que seguiremos recolectando joyas, recorriendo enormes mapeados 3D y buscando los portales que nos trasladen de una fase a otra.

Sin embargo, cada vez que entremos en una nueva fase nos encontraremos con que tenemos que cumplir tareas bien diferentes. La cuestión ya no es encontrar siempre a dragones congelados en estatuas de cristal, como ocurría en la primera parte, sino ganar una carrera, desconectar verjas electrificadas o ayudar a unos aborígenes a deshacerse de unos ídolos que de repente han cobrado vida.

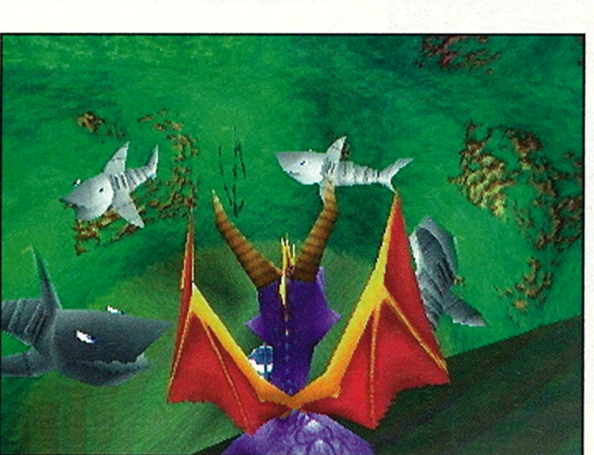
ESTA VARIEDAD DE OBJETIVOS confiere al juego unos alicientes que el primer *Spyro* no tenía ni por asomo. Además, y para darle más vidilla, dentro de cada fase encontramos numerosas tareas secundarias que, si decidimos realizarlas, nos proporcionarán items extra para descubrir nuevos mundos.

Es sencillo ir abriendo nuevas fases, pero una y otra vez tendremos que volver a mundos que ya hemos visitado para recoger nuevos items y

Spyro disfrutará de fases de vuelo muy semejantes a las que pudimos ver en la primera parte, aunque serán menos frecuentes y resultarán bastante más difíciles de completar.



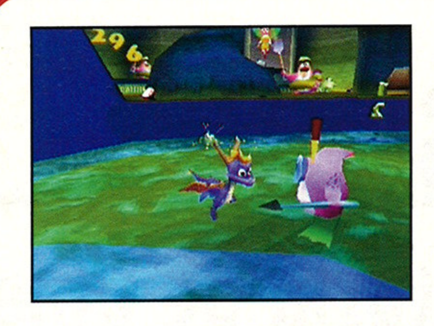






Don Ricachón nos cambiará las joyas que hayamos recogido por alguna ventaja, como bajar un puente para que podamos pasar u otorgarnos alguna habilidad para Spyro.

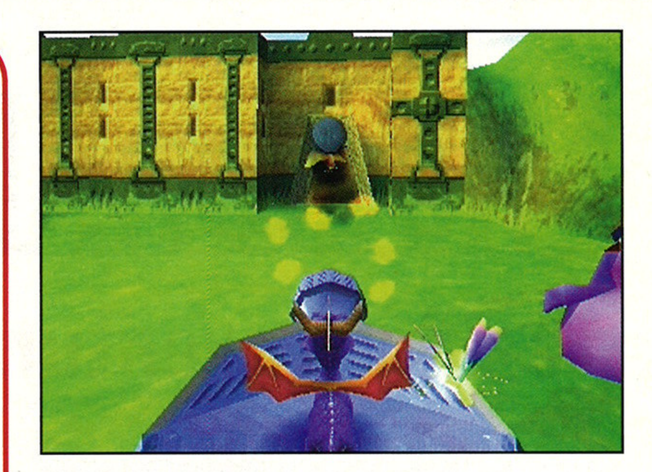
Más habilidades, más diversión



La posibilidad de nadar y bucear con la que ahora cuenta Spyro es uno de los aspectos más atractivos de esta segunda entrega. No sólo amplían las posibilidades del dragón, sino que además resultan muy divertidas en sí mismas. Trepar, aunque también es muy útil, no resulta igual de llamativo.









En cualquier momento de la aventura podremos entrar en un libro mágico donde se nos indicará el avance del juego, indicándonos los objetos que hemos recolectado y el porcentaje que hemos cubierto de cada nivel.

aprender nuevas habilidades. Así, aunque avanzar es fácil, no lo es tanto completar el juego.

En lo que respecta a la mecánica de juego, *Spyro 2* sigue con fidelidad las premisas de su antecesor. De este modo, aunque su aspecto es el de un plataformas y muchas veces tendremos que demostrar nuestra habilidad en el salto, el peso de la acción recae más en nuestra capacidad de eliminar enemigos y aprendernos los vericuetos de los mapeados.

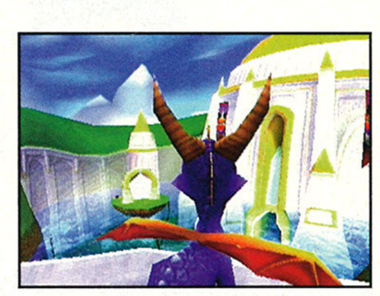
Spyro mantiene las habilidades básicas de la primera parte, pero las posibilidades de nadar y escalar con las que cuenta en esta ocasión añaden al juego sorprendentes alicientes.

GRÁFICAMENTE SIGUE SIENDO un juego de brillante colorido y divertidos y atractivos escenarios y personajes. Además, muestra más texturas y efectos que la entrega anterior, aunque sea algo menos sólido.

Por todo lo dicho, *Spyro 2* se destapa como un juego muy recomendable para todo tipo de públicos, especialmente para los que disfruten con entornos coloristas y no les importe que su héroe tenga un aspecto infantiloide y sus enemigos parezcan más divertidos que peligrosos. Eso sí, les seguirá pareciendo fácil (que no corto) a los jugadores más expertos.

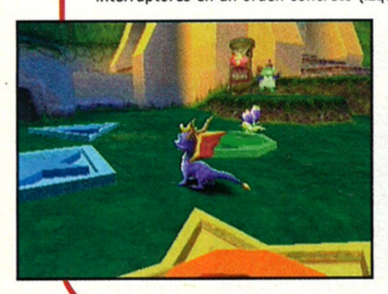


Pese a su parecido con la primera parte, Spyro 2 aglutina las suficientes novedades como para hacer disfrutar tanto a los que ya hayan jugado a Spyro The Dragon como a los que nunca han tenido ocasión de descubrir el encanto de sus simpáticas aventuras.

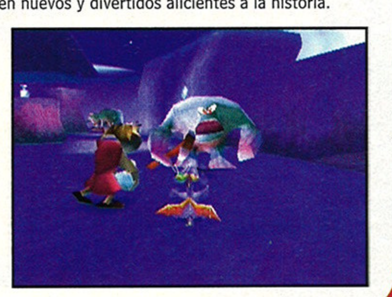


Nuevos puzzles para un dragón muy listo

Además del objetivo que nos especifiquen en cada fase, podremos enfrentarnos a otros retos secundarios que pueden ir desde pulsar interruptores en un orden concreto (izquierda), a lanzar peces a la boca de un ídolo (centro) o ejercer de guardaespaldas para un alquimista bastante torpón (derecha).
Estas misiones añaden nuevos y divertidos alicientes a la historia.





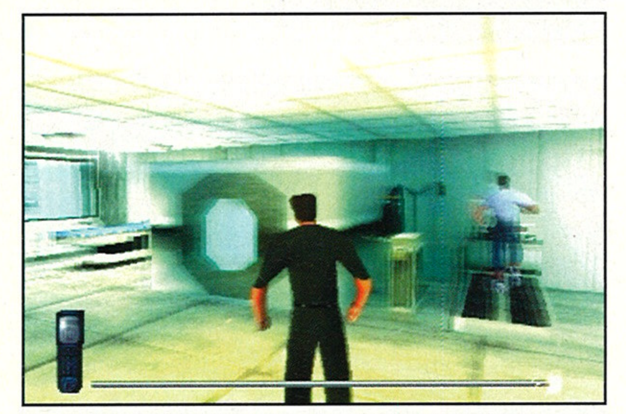




Mission: Impossible

Acción y aventura en una historia de cine

Con un considerable retraso con respecto a la película y a la versión original para Nintendo 64, este interesante juego de espionaje está por fin disponible en PlayStation.



Mission: Impossible cuenta con algunos efectos gráficos muy logrados, como este desenfoque, que simula perfectamente los efectos del suero de la verdad.

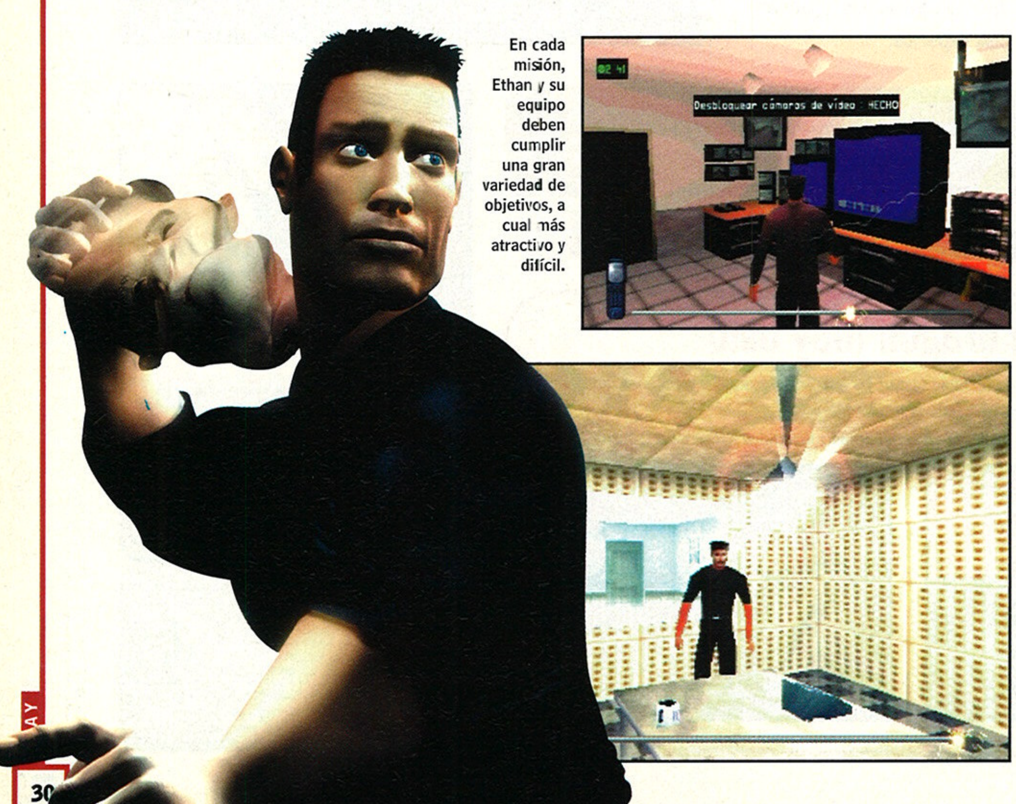
Nadie duda de que *Metal Gear Solid* inició, y de qué manera, el subgénero de los juegos de acción de corte realista. A este insuperable juego, se sumó poco tiempo después *Syphon Filter*, que apostaba de forma descarada por la acción sin límites. Ahora Infogrames presenta *Mission: Imposible*, título que bien podríamos definir como un híbrido de los dos anteriores.

Mission: Impossible cuenta con la ventaja de ser una adaptación relativamente fiel de una película que gozó de gran éxito hace tres años. Además, se destapa como un sorprendete torbellino de variadas situaciones que pondrán a prueba vuestras habilidades como espías.

Nada más empezar el juego, asumimos el control de Ethan Hunt, un espía que debe completar cinco operaciones secretas que, en buena parte, recogen la esencia del film.

ESTAS CINCO OPERACIONES se estructuran en pequeñas misiones compuestas por un número variable de objetivos, que pueden ir desde sabotear unas cámaras de vigilancia hasta conseguir un código de acceso. En muchas ocasiones, para cumplir estos objetivos necesitaremos el apoyo de los más variados gadgets (esas herramientas típicas de los espías) y de nuestros compañeros de equipo, que nos ofrecerán su ayuda o nos darán objetos en momentos puntuales de las misiones.

La verdad es que muchas de estas situaciones nos han hecho sentir como verdaderos espías, y consiguen transmitir ese ambiente de secretismo y ocultación que caracterizan a los agentes secretos. Como prueba de ello os diremos que gracias a un gadget concreto podremos adoptar la identidad de numerosos personajes, lo que nos permite acceder a zonas restringidas o engañar a los guardias. Un detalle genial. A nivel gráfico, *Mission: Impossible* presenta unos escenarios muy fieles a la



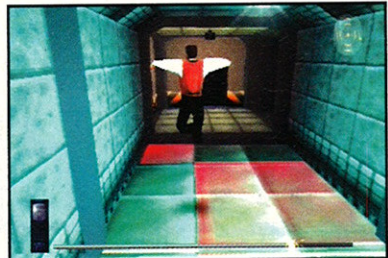
En cada misión, Ethan y su equipo deben cumplir una gran variedad de objetivos, a cual más atractivo y difícil.





La vista pseudo subjetiva nos permitiría apuntar mejor... si la respuesta del pad fuera más precisa. El poco ajustado sistema de control es el mayor problema que presenta este título.





Aunque no son muy usuales, en determinadas zonas Ethan tendrá que demostrar su habilidad en el salto para, por ejemplo, sortear un suelo electrificado.

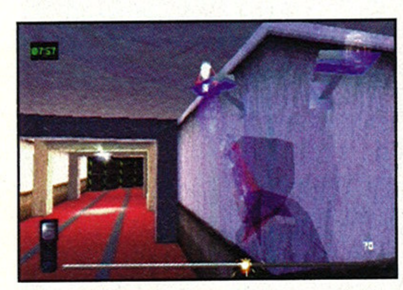




película, mención especial para la embajada y la estación de tren, que han sido recreados conservando todos los detalles y objetos ornamentales que pudimos ver en el film.
El sólido motor gráfico mueve perfectamente todos estos elementos sin ralentizarse ni presentar los típicos temblores de texturas.
Donde el juego baja un poco su alta nota general en el aspecto gráfico es en el tema de las animaciones, que en ocasiones, fallan un poco.

MISSION: IMPOSSIBLE es un gran juego, largo, muy variado y que presenta una buena colección de situaciones épicas, pero también tiene algunos lunares que ensombrecen el resultado final. El primero, y más grave, es el duro control, que os dará más de un disgusto. Por otra parte nos encontramos con un doblaje bastante extraño (peor que el que se vio en N64) y que en muchas ocasiones no se ajusta en absoluto a la situación.

En su conjunto *Mission: Impossible* es un título que, gracias a su excelente combinación de acción y estrategia, sabe ofrecer momentos de intensa diversión, pero que presenta algunos fallos que le sitúan por debajo de los monstruos del género.



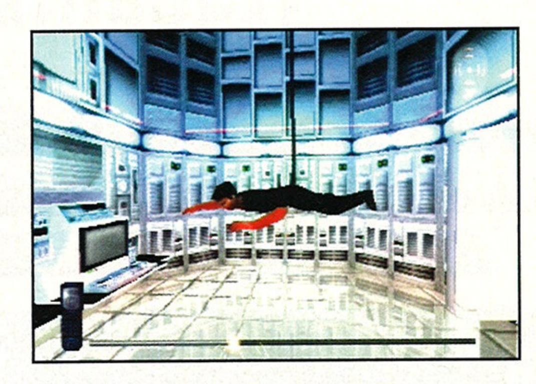
En ocasiones será fundamental realizar otro tipo de tareas antes cumplir un objetivo. Aquí, por ejemplo, Ethan está saboteando las cámaras de vigilancia.



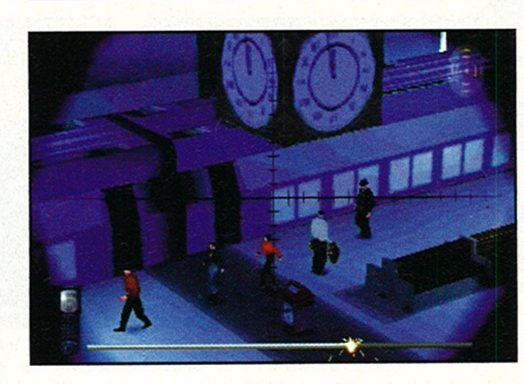


Los momentos estelares de Mission: Impossible

Aquellos de vosotros que hayáis visto la película recordaréis la emocionante escena del descenso al ordenador central de la CIA o la secuencia final encima de los vagones de un tren. Pues bien, en *MI* estas dos escenas son los niveles más divertidos de todo el juego, junto con el novedoso nivel del francotirador (abajo), secuencia que en la película original no aparecía.





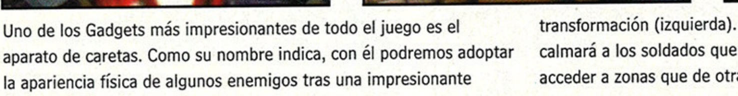


El aparato de caretas: las mil caras de un espía

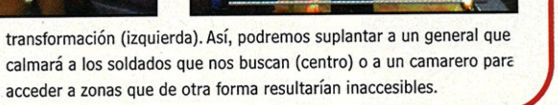








Uno de los Gadgets más impresionantes de todo el juego es el aparato de caretas. Como su nombre indica, con él podremos adoptar la apariencia física de algunos enemigos tras una impresionante



transformación (izquierda). Así, podremos suplantar a un general que calmará a los soldados que nos buscan (centro) o a un camarero para acceder a zonas que de otra forma resultarían inaccesibles.



MISSION: IMPOSSIBLE
Aventura / Acción

Compañía: **Infogrames** Precio: **7.890 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Memory Card 1 bloque
Dual Shock

Gráficos 8 Sonido 6 Diversión 8

- La variedad de situaciones y objetivos.
- Su desarrollo cinematográfico.

- El control no es del todo fiable.
- A veces el doblaje es muy malo.

7

Missión: Impossible se sitúa por debajo de *Metal Gear* y *Syphon Filter*, pero sin duda es un juego muy recomendable para los amantes de las aventuras de espionaje.

Xena Warrior Princess

¡Igualita que en la "tele"!

Esta adaptación a PlayStation de las aventuras de la televisiva Xena se destapa como un juego repleto de acción y combates espectaculares y que nos transporta a un mundo poblado por seres mitológicos.



Como su nombre indica, *Xena Warrior Princess* es un título inspirado en la popular serie de televisión. En él controlamos a la escultural Xena con el objetivo de frustrar los planes del malvado dios de la guerra, Ares.

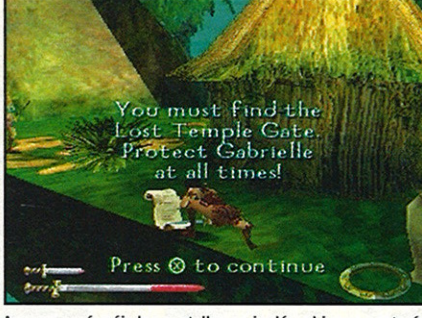
Para ello debemos recorrer cerca de veinte niveles distintos resolviendo algún que otro puzzle, recogiendo items, y, sobre todo, acabando con cuanto enemigo se nos cruce por en medio. Y es que, si bien es cierto que este título parece una aventura 3D tipo *Tomb Raider*, está mucho más orientada a la pelea que el mítico juego de Eidos.

LOS NIVELES SON MÁS REDUCIDOS que en *TR*, y nuestro único objetivo es llegar a la salida sin que ningún puzzle complicado nos lleve de un extremo a otro del mapeado. Lo único que encontraremos son unos pocos enigmas puntuales y muy fáciles de desentrañar, pero custodiados por un montón de enemigos. Así, frecuentemente nos veremos ante situaciones en las que para accionar un simple interruptor deberemos abatir antes a seis o siete enemigos. Ello nos obliga a dar espadazos a diestro y siniestro, giros y quiebros rápidos a uno y a otro lado, amén de dominar a la perfección el noble arte de la parada y el contraataque.

Y es que el combate, junto a la ambientación, son los rasgos más cuidados de este título. La Xena del juego cuenta con todos los



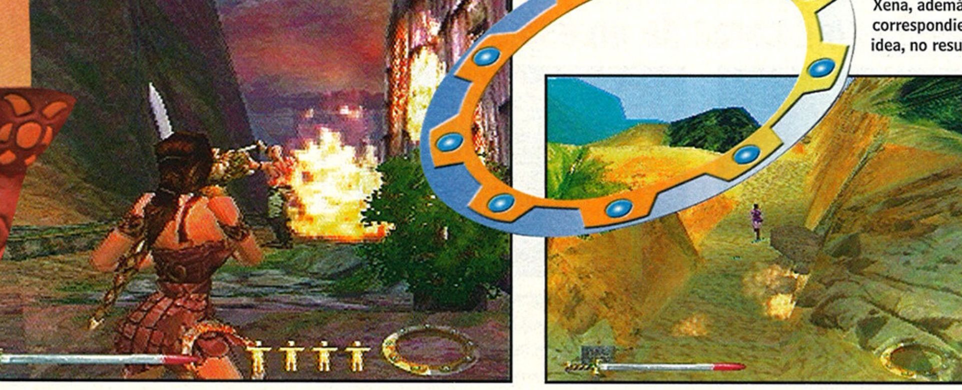
A lo largo del juego iremos encontrando items que aumentarán nuestra potencia ofensiva y defensiva.



Aunque aquí veáis las pantallas en inglés, el juego contará con todos los textos y todas las voces traducidas y dobladas al castellano.



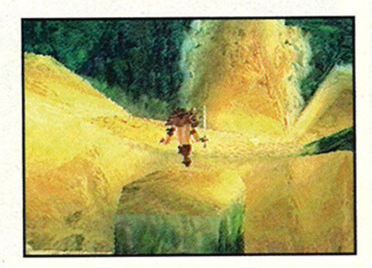
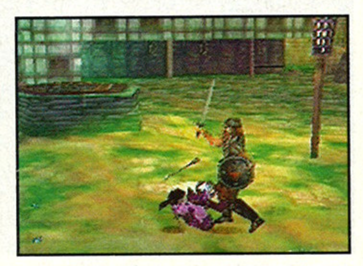
Xena, además de afrontar un montón de combates, deberá sortear su correspondiente ración de saltos plataformeros. Eso sí, para que os hagáis una idea, no resultan tan complicados como los de, por ejemplo, *Tomb Raider*.





Saltos, volteretas, ataques circulares, lanzamiento de chakran... ¿alguien pega más?

En *Xena* podemos realizar cualquiera de los ataques típicos de la princesa. Desde el famoso lanzamiento de Chakran al contundente mandoble a la cabeza, todo ello acompañado, por supuesto, de su escalofriante grito de batalla. Para efectuar cualquiera de estos golpes, sólo debemos pulsar distintas combinaciones de botones del mando. Aunque el juego es compatible con pad analógico, el uso del stick es más complicado que el de la cruceta, sobre todo en lo que se refiere al control del chakran.



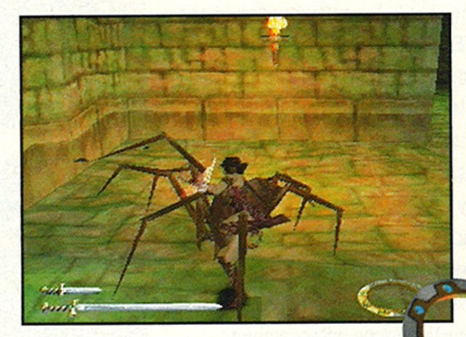
movimientos de su homónima en la tele, desde el simple espadazo a la patada circular en el aire, pasando por el lanzamiento de chakran (esa especie de bumerang circular que lleva). Afortunadamente el sistema de control es muy sencillo (mediante combinaciones de botones), por lo que no tendremos ningún problema para hacernos con el manejo de Xena, y realizar rápidamente cualquiera de sus espectaculares ataques.

En lo referente a la ambientación, el rasgo más destacado es el apartado sonoro. El juego no sólo incluye todo tipo de impresionantes efectos (como el choque de las armas), sino que también cuenta con las voces de sus protagonistas dobladas al castellano.

LOS ÚNICOS PUNTOS en los que *Xena* flojea son el sistema de cámaras y la duración (en unas 20 horas puedes terminarte el juego). La cámara siempre sigue a nuestro personaje, pero en vez de buscar la mejor perspectiva para mostrarnos la acción, lo que hace es buscar la vista más cinematográfica, con el consiguiente perjuicio a la hora de saltar. Además, cambia de perspectiva bruscamente, por lo que hay momentos en los que llega a hacerse mareante.

Pese a ello, *Xena* es un título que sabrá divertir a los que busquen un buen juego de acción 3D con alguna que otra nota aventurera.

El apartado técnico de Xena está orientado a ofrecernos la mayor espectacularidad posible en los combates, base fundamental del juego.



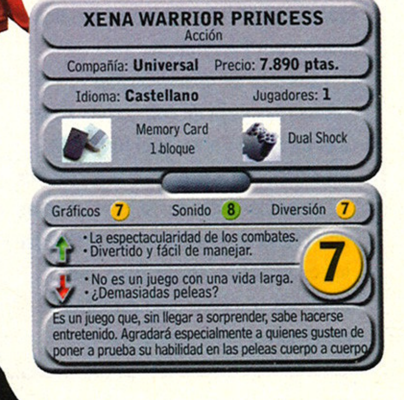



Los puzzles que presenta el juego son bastante fáciles de desentrañar. Un buen ejemplo es éste de la imagen, en el que para accionar el interruptor debemos lanzar el chakran sobre la momia en la telaraña.

El tamaño no importa

Según vayamos progresando, tendremos que enfrentarnos a unos jefes finales gigantescos, como un dragón, un Minotauro o un Cíclope. A pesar de su tamaño descomunal, son bastante fáciles de eliminar si descubrimos su punto débil, normalmente usando el chakran con acierto. Un buen ejemplo de lo dicho se encuentra en el Cíclope. Ciégalo primero con el chakran (abajo), y golpea después con la espada los dedos de la mano con la que se agarra al precipicio. (De nada).



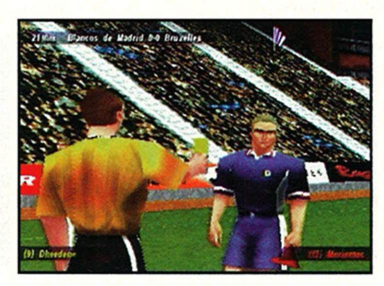



UEFA STRIKER

Comienza la fiebre del fútbol.

En unos meses en los que se nos echan encima juegos de fútbol que han creado enormes expectativas (entiéndase *FIFA 2000*, *Esto es Fútbol*, *ISS Pro Evolution*), Infogrames nos presenta un título que, aunque posiblemente no llegue al nivel de los grandes, sí que puede llegar a asustar a alguno de ellos.

Y es que *UEFA Striker* se ha destapado como un simulador que cuenta como principal baza con una envidiable sencillez de control que nos permitirá realizar jugadas de lo más espectaculares después de



tres o cuatro partidos de práctica. Además, a medida que vayamos jugando partidos descubriremos que oculta más posibilidades técnicas de las que a primera vista parece. A lo mejor no es tan simulador como puedan llegar a serlo *Esto es Fútbol* o *FIFA*, pero sí que se deja jugar con más facilidad.

En el lado negativo nos encontramos con que los clubes no tienen sus nombres reales (están el Rayas de Madrid y el Blanco de Madrid), aunque sí aparecen los nombres de los jugadores, y con que la cifra, sólo 48 clubes, se hace escasa.

Su divertido modo entrenamiento, que permite ir abriendo nuevos modos de juego (hasta 9), los partidos históricos y las muchas competiciones que se pueden configurar, suavizan bastante estos defectos.

Sin embargo, y pese a su elevada jugabilidad y su buena factura gráfica, no creemos que pueda aguantar en el embate de los grandes del género. Lo va a tener muy complicado.

Aunque los equipos tengan nombres ficticios, los jugadores son reales.

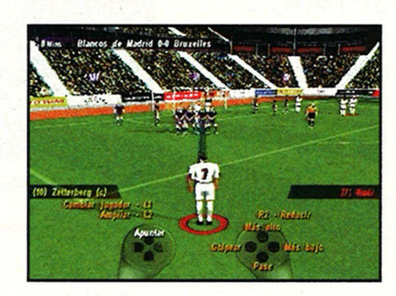


Una pantalla como ésta aparecerá durante las cargas. Es un juego para obtener ventajas extra.





Las repeticiones muestran las jugadas desde todos los ángulos y podremos manejarlas.





CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Carreras campo a través

Este título de THQ está ambientado en el apasionante mundo de las carreras de motocross, un género que como bien saben los aficionados no se prodiga mucho por PlayStation.

La oferta de *Championship Motocross* es la de colocarnos en la piel de Ricky Carmichael (un as de este deporte) y ponernos a correr por 12 circuitos distintos. Si bien 12 no es una oferta demasiado amplia, THQ ha introducido una opción para que podamos competir bajo distintas condiciones meteorológicas.

El apartado gráfico es bastante descafeinado, presentando unos escenarios con mucho popping y unos motoristas de movimientos rígidos.

Completa la jugada un sistema de control muy sencillo, pero poco realista y menos emocionante aún.

Dada la escasez de alternativas, *Championship Motocross* puede interesar y hasta entretener a los aficionados al motocross. Para el resto, existen en el mercado otras opciones con las que iniciarse en este deporte como *Moto Racer 2* o *Moto Racer* Platinum.

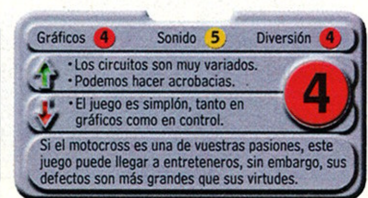


Aunque no influyen en la clasificación, podemos realizar acrobacias en las carreras.



Los 12 circuitos de este título, abarcan las 3 modalidades existentes de motocross.





EL JUEGO DE CONDUCCIÓN MÁS CONTROVERTIDO PARA CONSOLAS

CARMAGEDDON™

EL FIN DEL MUNDO SE ACERCA Y LA CARRERA POR LA SUPERVIVENCIA ESTÁ EN JUEGO

¿SERÁS CAPAZ DE ARROLLARLES?*

* AVISO A SICÓLOGOS Y PRENSA SENSACIONALISTA: QUE SON ZOOOOOOOOOOOOMBIS









www.sci.co.uk

RONIN BLADE

Al filo de lo aburrido

Ronin Blade fue concebido como un juego capaz de fusionar los mejores rasgos de *Tenchu* y *Resident Evil 2*. Pero. por desgracia, no lo ha conseguido.

Ambientado en el Japón Medieval, el juego nos sitúa en medio de una conspiración que amenaza al Shogun y con él a todo el país.

Ronin Blade está estructurado en torno a una serie de niveles en los que la investigación tiene un peso mínimo, ya que antepone la acción pura y dura a los puzzles.

Así, avanzar se limita a acabar a espadazo limpio con cuanto enemigo se nos pone por delante, lo que, a la larga, termina haciéndose monótono. Este rasgo de sencillez se ve reforzado por la escasa dificultad del juego, ya que salvo los jefes finales de cada nivel, los adversarios son muy fáciles de eliminar, sobre todo si utilizamos golpes especiales.

A su favor tiene una facilidad de control envidiable que, por desgracia, se echa también a perder por el atroz sistema de cámaras, que suele mostrarnos a nuestro personaje bajo los ángulos más rebuscados.

En resumidas cuentas: si quieres un beat´em up que no ofrezca complicaciones o te tira el Japón Medieval, *Ronin Blade* te resultará interesante. Si no es así...



Podemos optar entre dos personajes con una historia propia, pero situaciones comunes.









RONIN BLADE
Beat' em up

Compañía: **Konami**	Precio: **7.890 ptas**
Idioma: **Inglés**	Jugadores: **1**
Memory Card (1 bloque)	Dual Shock

Gráficos 6 · Sonido 4 · Diversión 5

- La ambientación medieval.
- La sencillez de los movimientos.

- Es bastante monótono
- El lioso sistema de cámaras.

5

Un beat'em up muy bien ambientado, con unos escenarios bastante atractivos. Sin embargo, se echan en falta más alicientes en su desarrollo.

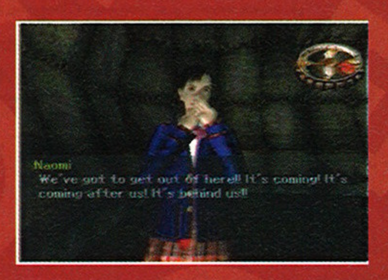
HELLNIGHT

Horror con minúsculas

Hellnight es una aventura subjetiva que se desarrolla en un oscuro subterráneo, en el cual un monstruo despiadado pretende devorarnos. Para sobrevivir, debemos vagar por el escenario en busca de objetos que nos ayuden (llaves o interruptores), y solucionando puzzles.

Lamentablemente, este emocionante argumento es el único punto atractivo del juego. *Hellnight* tiene el mismo planteamiento que *Atlantis* (escenarios inmensos en los que vemos lo que vería el personaje), pero es mucho más feo. Sus gráficos son sosos, sus escenarios están vacíos, la acción es inexistente y está en inglés. De lo peorcito en aventuras gráficas.







HELLNIGHT
Aventura subjetiva

Compañía: **Konami**	Precio: **7.490 ptas**
Idioma: **Inglés**	Jugadores: **1**
Memory Card (1 bloque)	Dual Shock

Gráficos 4 · Sonido 3 · Diversión 3

- La idea del monstruo que nos persigue, que es muy interesante.

- Gráficamente es muy malo.
- Tiene un ritmo demasiado lento.

3

Konami ha creado una aventura a medio camino de *RE2* y *Atlantis*, pero con los defectos de ambos y sin ninguna de sus virtudes. Soporífera.

CHOCOBO RACING

¡Agárrame ese chocobo!

Chocobo Racing es un arcade de carreras en el que controlamos a este emblemático personaje de Square y lo ponemos a correr por circuitos de diseño colorista y repletos de items con los que ponerles las cosas difíciles a nuestros adversarios.

Es decir, que este título se apunta a la moda representada por títulos como *Crash Team Racing, Speed Freaks* o *Bomberman Fantasy Race*, pero la verdad es que resulta más flojo que cualquiera de ellos.

Ganar carreras no presenta ninguna dificultad, el control es muy simple y, por si fuera poco, gráficamente es mediocre.

Quizás podríamos pensar en los más pequeños de la casa, pero aún así *Bomberman Fantasy Race* es una opción más recomendable.

Muchos de los items del juego están inspirados en otros títulos de Square como *Final Fantasy*.



Uno de los mejores rasgos de *Chocobo Racing* es que tiene muchos modos de juegos.

CHOCOBO RACING
Velocidad

Compañía: **Square**	Precio: **7.490 ptas**
Idioma: **Inglés**	Jugadores: **1-2**
Memory Card (1 bloque)	Dual Shock



Gráficos 4 · Sonido 4 · Diversión 4

- Las habilidades especiales.
- Tiene muchos modos de juego.

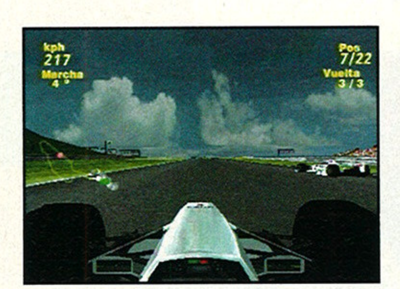
- Gráficamente es muy malo.
- No logra hacerse emocionante.

4

Square ha tratado de aprovechar el carisma de los chocobos, pero ha creado un título muy pobre con más fallos que virtudes. Totalmente prescindible.

F-1 '99

Sin demasiadas novedades que aportar.









F1-99 incluye un modo dos jugadores, que nos permitirá medir nuestras fuerzas con un amigo.

Al igual que en anteriores ocasiones, la cuarta entrega de la famosa saga de simuladores de carreras de Psygnosis nos ofrece la posibilidad de ponernos en la piel de los mejores pilotos de la Fórmula 1 actual, y competir por los circuitos más emblemáticos de todo el mundo.

Si bien es cierto que se aprecia una cierta mejora gráfica (los coches están un poco más definidos, y los escenarios apenas tienen popping), este *F-1 ´99* no ofrece mejoras substanciales sobre los títulos anteriores.

De hecho, incluso hay opciones del *F1 '98* que no aparecen en *F1 '99*, como la carrera contrarreloj o la posibilidad de jugar cuatro jugadores vía Cable Link.

Lo que sí se mantiene es el realista sistema de control característico de la serie, que nos puede llevar a disfrutar de competiciones apasionantes siempre que aprendamos a dominarlo con soltura. Y es que, aunque los coches responden al instante a nuestras instrucciones, para tomar las curvas con garantía es necesario utilizar ciertas combinaciones de giro de volante y aceleración - deceleración, que los conductores novatos ni siquiera imaginan. Algo que, en función de vuestra habilidad, puede ser un defecto o una virtud.

En resumidas cuentas, buena jugabilidad, divertido, con buenos gráficos, doblado al castellano y dos jugadores simultáneos. Sin embargo, *F-1 '99* queda por debajo de las entregas anteriores de la saga, especialmente de *F-1 '97*. Lo que nos hace recomendaros la versión Platinum de *este juego*. No está actualizada, pero vuestro bolsillo os lo agradecerá.



Antes de cada carrera podremos adecuar nuestros neumáticos a la previsión del tiempo.







MASTER OF MONSTERS

Otro tipo de estrategia

Master of Monsters es un juego de estrategia por turnos, en el que controlamos a un ejército de criaturas mágicas.

El sistema de juego, bastante sencillo, consiste en desplazar a nuestras unidades por el mapeado y hacer clic sobre ellas para desplegar un menú con las distintas opciones (atacar, mover...). Del desplazamiento adecuado de las tropas dependerá gran parte de nuestro éxito.

Cada criatura tiene unas estadísticas distintas en ataque, defensa y movimiento, que podemos ir subiendo mediante experiencia (como en los juegos de rol). Y es que a diferencia de los juegos de estrategia tradicional, en *Master Of Monsters* puedes trasladar a tus unidades (hasta un límite de 30) de escenario en escenario.

Si bien *Master Of Monsters* no es una alternativa seria a ninguno de los "monstruos" de la estrategia, sí que supone una opción muy interesante para todos los estrategas avezados que quieran arriesgarse con algo nuevo y original.

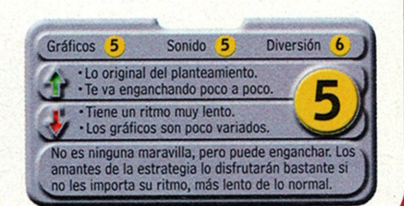


Cada criatura es vulnerable a ciertos ataques, al estilo del juego "piedra, papel, tijera". Así, antes del combate conviene calcular las posibilidades.



En las abadías podemos fusionar dos unidades distintas, y crear así criaturas completamente nuevas como los golems de piedra.







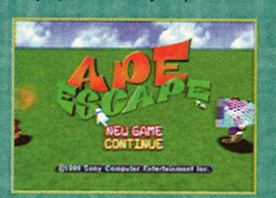
Guías & Trucos



Ape Escape

• Una listeza

Más que un truco, lo que ahora vamos a explicaros es una pequeña trampa que os va a servir para no perder una vida cuando realicéis un salto, digamos, poco afortunado. Si veis que irremesiblemente vais a perder una vida, debéis pulsar Start antes de que sea demasiado tarde y después Cuadrado para salir. De este modo podréis volver a empezar con vuestro marcador de vidas intacto. Eso sí, hay que ser muy rápido.





Bloodlines

• Personajes ocultos:

Para conseguir los cuatro personajes secretos del juego basta con introducir uno de estos passwords:
Jon: UNMASKED
Daria: DOMINATION
Joe: JUJOFEVRY1
Angor: CLAWEDFIST

• Modos de juego ocultos:

la idea es la misma, introducir un passwords correcto en el lugar apropiado como, por ejemplo, estos dos que aquí os mostramos a continuación:
Modo voz: TONGUEBATH
Modo Experto: SKUPASTYLE

• Galería de imágenes:

Un password más os permitirá visionar algunas imágenes muy espectaculares que podréis encontrar en la pantalla de opciones con sólo introducir la palabra LEONARDO



ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

• Sorpresas por la victoria:

Cada vez que ganes el torneo "Grand Slam" recibes otra pieza del equipo.
De igual modo, cada vez que ganes un torneo "Street" recibirás un personaje de otros de los juegos de Namco (Pacman, Tekken 3, Time Crisis y Ridge Racer), con los que podrás jugar.

BUST- A- MOVE 2

• Muchos más créditos:

Si quieres tener más continuaciones, en la pantalla del título selecciona la palabra "Options" y pulsa la siguiente combinación:
←, →, R1, R2, L2, L1, ↑ y ↓.
En la esquina superior derecha aparecerá un contador de 30 segundos. Ilumina la opción "credits" y pulsa ✖ tantas veces como puedas en ese tiempo. Al principio los créditos crecerán rápidamente pero luego será más costoso. Si eres rápido podrás contar hasta con 30 créditos.

BUST A MOVE 4

•Otro Mundo.

En la pantalla de título presiona: ▲, ←, →, ←, ▲. Escucharás un sonido y una cara pequeña aparecerá en la parte inferior derecha de la pantalla.

•Personajes ocultos.

Para acceder a cinco personajes nuevos (New Characters), acábate el modo Story en el modo Player vs. Computer. Al hacer esto podrás hacerte con Madam Luna y con Dreg.
Tras esto, juega al modo Contest hasta que te enfrentes a un nuevo personaje. Derrótale, y ya son tuyos.

Civilization II

• Dinero ilimitado:

Si quieres contra con fondos ilimitados sólo debes crear una ciudad y después entrar en las opciones.
Cambia el nombre de tu ciudad por _CasH. Es importante que presiones R1 cuando introduzcas la "H".
De este modo obtendrás 30.000 monedas extra, pero que casi se hacen ilimitadas si tenemos en cuenta que puedes repetir el truco tantas veces como te haga falta.

DRIVER

Estos trucos debes activarlos en el menú principal del juego. Teclea la combinación, cuanto más rápido mejor, hasta que escuches un pequeño "bip" que te indicará que el truco ha quedado desbloqueado en el menú de trampas.
Ya sabes, después debes acceder a este menú para poder activarlos.

• Sin daños.
L2, L2, R2, R2, L2,R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.

• Sin delito.
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

• Suspensión alta.
R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.

• Minicoches.
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.

• Dirección trasera.
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

• Todo al revés.
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.

• Ficha Técnica.
L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.

Bugs Bunny: Lost in Time

• Selección de nivel:

Desde la pantalla en la que Bugs selecciona época colócate en uno de los puntos con interrogación y manteniendo apretados los botones L2 + R1, pulsa esta secuencia; ✖, ■, R2, L1, ●, ✖, ■, ■, ■.
Si no te colocas en alguna de las zonas cerradas, al pulsar X comenzarás la partida y no podrás completar el truco.





ELIMINATOR

• Passwords para todos los gustos.

Con estos passwords activarás una serie de trucos que pueden serte de gran utilidad ya que otorgan un montón de ventajas. Actívalos en la pantalla de "ID Selección" y emplea siempre el botón ✖.
WAKYLEVL: Acceso a los niveles de bonus.
NEWWEELS: Una nueva nave.
GUNCRAZY: Llenar armas primarias.

MAXMEOUT Llenar las secundarias.
CLEVALAD: Invencibilidad.
WAITABIT: Más tiempo.
Eso sí, no podrás activar todos los trucos todos al mismo tiempo.

GRAND THEFT AUTO LONDON

Introduce como nombre del jugador las siguientes palabras. Podrás activar todos los trucos en la misma partida gracias a la opción renombrar:

• 99 Vidas.
MCVICAR

• Todos los niveles.
RAZZLE

• Un montón de ventajas.
GETCARTER

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

• Energía a tope.
Si tu controlador tiene opción de fuego automático ("Auto Fire"), entonces activa la opción correspondiente de los botones CÍRCULO y CUADRADO. Luego, cuando juegues, pulsa estos botones regularmente. No hace falta que lo hagas demasiado rápido, pero sí con un ritmo continuado.
Por encima del medidor de poder verás un letrero que parpadea diciendo "Using Cheat?", y que te indicará que el truco funciona. Con este truco tu atleta rendirá a tope.

• Sorpresitas.
En las pruebas de Salto de Longitud o Triple Salto, si consigues que los tres dígitos de tu salto sean los mismos (por ejemplo 1.11 metros, 2.2 metros, etc.) podrás ver como aparece un topo tras la multitud.
En la prueba del lanzamiento de Pesas, debes conseguir que los dígitos de la distancia de tu lanzamiento sean los mismos (por ejemplo 1.11 metros, 2.2 metros, etc.). De este modo aparecerá un dinosaurio tras la multitud.
En el Lanzamiento de Martillo, debes conseguir que el número delante del punto sea igual que el de detrás del punto (por ejemplo 1.01 metros, 21.21 metros, etc.). Si lo logras, aparecerá una bandada de pájaros en el cielo.
En el lanzamiento de Jabalina, si eres capaz de lanzar a máxima potencia con un ángulo de 60 grados, acertarás a un Ovni, que caerá sobre el estadio.
En el salto de pértiga, tienes que clasificarte en el primer intento. Tras eso, eleva el listón 40 centímetros como mínimo, y vuelve a saltar. Si lo consigues pasar esta altura verás aparecer una lanzadera espacial en el cielo.

Croc 2

• Menú de trucos:
En la pantalla del título presiona L1 y pulsa:
▲, ←, ←, →, ■, ↑, ↑, ←, ●.
Comienza el juego y pulsa L2 + R2 para activar el truco. Desde este menú tendrás acceso a todos los niveles, opción para rellenar todos tus ítems y alguna que otra sorpresa más.

• 100 cristales extra:
En la pantalla del título presiona L1 y pulsa:
■, ■, ●, ↓, ←, →, ←, →.
Después empieza a jugar y pulsa ■ teniendo pulsado el botón R2. Podrás repetirlo tantas veces como quieras hasta tener 9999 cristales.

• Vidas infinitas:
En la pantalla del título presiona L1 y pulsa:
●, ↓, ←, ↑, →, ▲, ↓.
Si lo haces correctamente, tu contador de vidas nunca llegará a cero.





KKND KROSSFIRE

• Un menú con muchas ventajas:
Para acceder al menú de trucos comienza una misión y en cualquier momento presiona:
L1 + R1 + R2+ L2 y START.
Te encontrarás en el menú de la pausa donde debes seleccionar la opción de password para luego pulsar la siguiente secuencia:
←, ●, ■, →, ✖.
Al volver al menú de pausa podrás ver que ha aparecido una nueva opción desde la que podrás obtener ventajas tan interesantes como más dinero, ampliar el mapa, invulnerabilidad e, incluso, victoria segura.

KNOCKOUT KINGS´99

• Luchar como una fiera:
Presiona en el menú principal:
← + ■, ← + ▲, ← + ●, ← + ✖.
Oirás un sonido que te confirmará que los has hecho bien (que no es sencillo). Conseguirás que tu luchador pelee como no lo ha hecho en la vida.

NBA LIVE´99

• Los mejores equipos:
Ve a la opción "Exhibición" y selecciona "Equipo Personal". Ahora introduce la siguiente lista de nombres de equipos y localizaciones para que aparezcan los nuevos equipos. Ten mucho cuidado, para escribir letras minúsculas es

Evil Zone





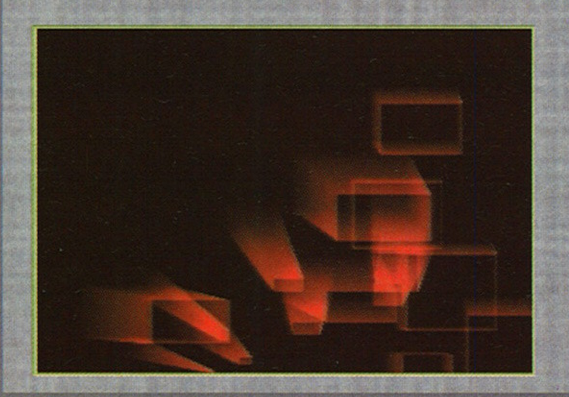
• Biografías:
Gana a un personaje en el modo "Story" y podrás conocer su vida en la opción extra que aparece en el menú de opciones. Además, podrás acceder al modo "Gallery".

• El final:
Gana todos los modos con todos los personajes y en el menú de opciones elige "Extra" y selecciona "Congratulations". Podrás observar una escena especial de todos los personajes.

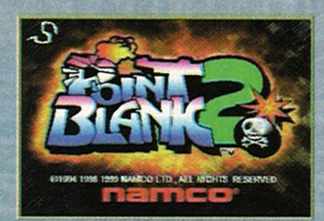
• Luchar con Ihadurca:
Para jugar con los jefes y tener acceso a una fase oculta, gana el juego con tres personajes diferentes en el modo "story". Las dos primeras veces puedes ganar con cualquiera, pero la tercera vez tienes que hacerlo con Setsuna. De este modo aparecerá Ihadurca.
Además, cada vez que acabes con un personaje el modo Story obtendrás siete posturas distintas.

Omega Boost

• Una curiosidad:
Mientras que el juego está cargando, se pueden modificar los cuadritos que vuelan por la pantalla utilizando la cruceta direccional o los sticks analógicos.



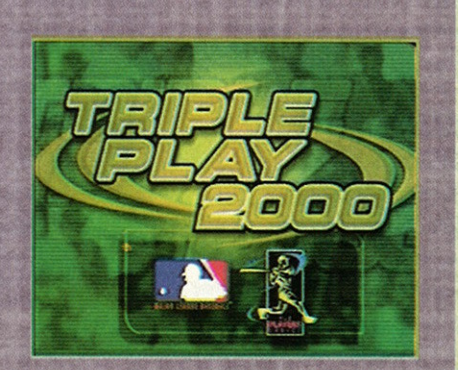
Point Blank 2



• Puntos extra y curiosidades:
En el modo "Castillo Point Blank" verás a varios personajes que ascienden por la pantalla ayudados por globos. Puedes dispararles para practicar algo de puntería.
En el modo "Resistencia" de "Castillo Point Blank", en el camino al castillo verás pájaros, ovnis y otras cosas similares. Si los disparas recibirás unos puntos extra.

Triple Play 2000

• El mejor equipo:
Como era de suponer el mejor equipo es el de Electronic Arts que está compuesto por los programadores. Para poder jugar con él pulsa la siguiente combinación en la pantalla de selección de equipo:
→, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, →.
Si el truco ha funcionado oirás una voz y el equipo aparecerá en la pantalla.
Ten cuidado, mueves el cursor y haces que el equipo desaparezca deberás volver a introducir el código.



necesario presionar previamente el botón superior derecho, el R2.

Ciudad	Nombre
Hitmen	Coders
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels
Hitmen	Earplugs

• Pase fantasma:
Jugando la baloncesto es imprescindible fintar bien a los rivales o, lo que es lo mismo, engañar a la defensa, para poder entrar a canasta con total garantía. Para realizar una buena finta prueba a pulsar **L2** + ✖.

MONKEY HERO

• Lanzas y petardos infinitos.
Mientras juegas, vete a la habitación en la que aprendiste a manejar las lanzas y los petardos. Una vez hayas pasado la prueba vuelve como si fueras a repetirla, pero en vez de eso recoge los objetos de la sala.
Puedes realizar esta operación todas las veces que quieras, ya que los objetos se repondrán y tú podrás llenar tu inventario.
Nota: Este truco no funciona con las Lanzas Explosivas, ya que no tienes que pasar ninguna prueba para obtenerlas.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

• Nuevos monstruos.
Vete a la pantalla Passwords e introduce uno de los siguientes códigos, en función del monstruo con el que quieras jugar:
Lizzie: S4VRS.
George:SM14N.
Ralph: LVPVS.
Myukus: NOT3T.
Alien: B1G4L.

R-TYPE DELTA

Estos trucos se introducen con el juego en pausa y manteniendo pulsado L2. Funcionan con todas las naves, pero es necesario tener previamente una cápsula de poder.

• 100% de fuego.
Introduce esta secuencia:
←,→, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ▲.

• Power-Up Rojos.
←,→, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ■.

• Power-Up Azules.
←,→, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ✖.

• Power-Up Amarillos.
←,→, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ●.

RUSHDOWN

• Todos los circuitos disponibles.
Si presionas esta secuencia en la pantalla del menú principal tendrás acceso a todos los circuitos en el modo Arcade:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ▲, ●, ▲, ●.

SILENT HILL

• Opciones extra.
En la pantalla de opciones, pulsa a la vez: L1, L2, R1, R2. Aparecerá un menú llamado "Extra Options" con algunas sorpresas interesantes.

Syphon Filter

• Más difícil todavía:
Si te parece que el juego es demasiado fácil, con este sencillo truco se puede aumentar la dificultad de todos los niveles. Hay que estar un poco loco para intentarlo, pero, en fin...
Basta con presionar en la pantalla del título la siguiente secuencia:
● + ■ + **L1** + **L2** + **R2** + ✖
Si lo has hecho bien oirás una voz decir: "Damn it!" y al comenzar la partida las palabras "Estás Jugando en el Nivel DIF" aparecerán en la pantalla. Que tengas porque de verdad que te va a hacer falta.

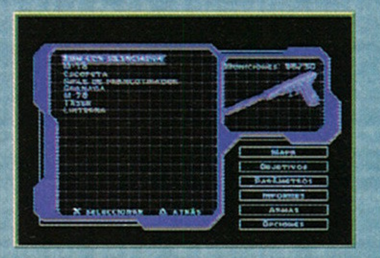
• Todas las misiones:
Con este truco podrás avanzar sin ningún problema de misión en misión. Mientras estés jugando, pausa el juego e ilumina la opción "Elegir nivel". Ahora debes presionar y mantener apretados los siguientes botones:
● + ■ + **L1** + **R1** + **L2** + **R2** + ✖

• Todas las armas con munición infinita:
Vuelve a pausar el juego, pero esta vez pon el cursor sobre el menú de armas y presiona (manteniendo como antes):
SELECT + ● + **L1** + **L2** + **R2** + ✖









SPORTS CAR GT

Gracias a estos códigos obtendrás un montón de ventajas. Debes introducirlos en la pantalla del títulos (donde aparecen las palabras "Press Start"). Si funcionan escucharás un sonido metálico.

• 1.500.000 $.
Pulsa esta secuencia:
↑, ←, ←, →, ↓, →, L1, ■.

• Todos los circuitos.
Presiona:
↓, ↓, ←, →, ↑, ←, ●, R2.

• Coches.
Pulsa esta secuencia:
↑, →, ←, →, ↓, ↑, L1, R2.

TAI-FU

Para activar estos trucos tienes que terminar el primer nivel y esperar a que aparezca la pantalla del mapa. Después, presiona:
R2, ▲, R2, ▲, ●, ↓, ■.
Esto hará que es resto de códigos funcionen.

• Selección de estilo:
En la pantalla del mapa a pantalla pulsa rápidamente:
R2, ▲, R2, ▲, ■, ●, ↓, ▲, ↑, ←, →, ↓, ↑

• Selección de nivel:
En la pantalla del mapa a pantalla pulsa rápidamente:
R2, ▲, R2, ▲, ●, ■, ↓, ▲, ↑, →, ←, ↓, ↑, L1.

• Ver los créditos:
En la pantalla del mapa a pantalla pulsa rápidamente:
R2, ▲, R2, ▲, ↓, ■, ●, ▲, ↑, ↓, ←, →, ↑, R1

WARZONE 2100

• Un montón de trucos:
Coloca un pad en el segundo puerto, y mantén pulsado Start en ese mando antes de encender la consola hasta que aparezca el mensaje de comprobación de la tarjeta de memoria. Después ve a la pantalla del menú principal y presiona en el segundo pad: L1, R1, R2, L1, SELECT y START. Podrás elegir las campañas II y III y cuando empieces a jugar, podrás pulsar distintos botones del segundo mando para activar estos trucos:

- **Avanzar de misión: SELECT.**
- **Todos los items: ✖.**
- **Potencia ilimitada: ●.**
- **Invencibilidad: ▲.**
- **Cualquier estructura: R1.**
- **Cualquier unidad: R2.**
- **Información en pantalla: ←.**
- **Atontados: →.**
- **Superunidades: ↑.**
- **Finalizar investigación: ↓.**

Sled Storm

• Conseguir la moto Sled Storm
Métete en la pantalla options, y selecciona la opción Load/save. Una vez dentro, selecciona password e introduce la siguiente contraseña:
●, ▲, ■, R2, R2, L1, X y ▲.



• Jugar con Jackal
En la pantalla de passwords, introduce:
L2, L2, ●, R2, ■, R1, L1, ▲.

• Obtener puntos extra.
Si quieres hacerte con 7.500 puntos extra, lo único que tienes que hacer es atropellar a cualquiera de los numerosos conejos que pueblan los circuitos de alta montaña.



¿DÓNDE ESTÁ LA HERRAMIENTA JARRÓN DE WILD ARMS?

Hola amigos, ¿qué tal? Tengo un pequeño problema con el estupendo *Wild Arms*. Estoy bloqueada en La Ermita del Dragón Marino. Pongo todos los bloques en las losas especiales, pero en la última habitación no sale ningún cofre. ¿Podríais ayudarme?

Marta (Barcelona)

Prueba a colocar los bloques en orden (primero izquierda, y luego derecha). De cualquier manera, asegúrate de que los colocas bien, ya que si colocas uno mal, no accederás al cofre.

DUDAS SOBRE RESIDENT EVIL.

Estimados amigos de PlayManía. Juego a *Resident Evil* con Jill Valentine y quería saber el truco de la mesa de billar en la caseta del guardia. También quería preguntaros cómo acabar con el Tyrant del laboratorio.

José Antonio (Madridejos, Toledo)

Debes examinar la mesa de billar desde uno de los laterales. Así verás unos números que parecen una hora y que son la combinación que necesitas para abrir la puerta del laboratorio donde preparar el UMB -Volt.

En lo referente a Tyrant, lo mejor es que corras en círculos alrededor de la maquinaria del centro. Cuando estés a una buena distancia, dispárale con lo más potente que lleves.

¿DÓNDE ESTÁ LA LLAVE DE LA PRISIÓN DE ARCIA?

Hola, PlayManía. Me gustaría saber dónde está la llave de la prisión de Arcia, en el interior de la nave imperial de *The GranStream Saga*.

Silvia (Ponferrada, León)

La llave la tiene el carcelero que está en la habitación superior de la zona de interrogatorios. Si le derrotas dejará caer la llave. Arcia se encuentra en la celda que hay justo bajo la estancia en la que estás.

CÓMO DERROTAR A LOS ENEMIGOS DEL ÚLTIMO NIVEL DE DIABLO.

Hola amigos de Playmanía. Tengo un problema con *Diablo*. He llegado al último sótano de las mazmorras para enfrentarme a Diablo, pero los esqueletos y los magos que hay me matan siempre. ¿Cómo puedo pasármelo? ¿Hay algún truco?

Javier (Valencia)

Lamentablemente, no tenemos ningún truco disponible, por lo que tendrás que pasarlo "a las bravas". Eso significa que tienes que acabar con todos los enemigos del nivel. Para ello, ve hasta las cajas de pociones curativas, poniéndote ocho como mínimo en el cinturón. Como la mayor parte de los enemigos son más rápidos que tú, trata de acorralarlos en las esquinas. Cuando te veas muy mal de vida, realiza un hechizo de Town Portal, y vuelve a Tristam para comprar más pociones.

ATASCADO EN HARD EDGE.

Estimados amigos de PlayManía: Recientemente me he comprado el juego *Hard Edge*, pero he llegado a una pantalla en la que me he atascado. Acabo de hacerme con el System Disk, pero no sé qué debo hacer a continuación. ¡Ayudadme!

Javier (Jerez de la Frontera, Cádiz)

Tras hacerte con el System Disk, ve hacia el ascensor y sube hasta la planta 27. Dirígete hacia la zona en la que encontraste la bomba, y prepárate para enfrentarte a otro jefe final. Tras derrotarlo, te tocará desactivarla. Para ello fíjate en la parte inferior, ya que allí viene el orden en el que debes abrir los anclajes.

De cualquier manera, si tienes más dudas, te recomendamos que leas la guía que publicamos en el número 4.

EL LABERINTO COMPLEJO.

Hola PlayManía. Me llamo Vanesa y mi problema es que en el nivel 5 no consigo salir de ese enorme laberinto complejo y cansado. Al empezar el nivel aparece un catalejo que te indica hacia donde debes dirigirte, y que me indican que tengo que ir hasta la plataforma de la Típula. Tras acabar con ella, bajo de la plataforma y ya no sé qué hacer ni hacia donde dirigirme. ¿Podéis ayudarme?

Vanesa (Zaragoza)

Querida Vanesa, permítenos que aprovechemos tu carta para recordaros a todos que nos indiquéis, por favor, a qué juego os referís. Afortunadamente en PlayManía somos la mar de sagaces y sabemos que hablas de *Bichos*.

Para salir del laberinto, tienes que conseguir items que te permitan aumentar la altura de las plantas que creas. Así podrás acceder a zonas de otra manera inalcanzables. De cualquier modo, te recordamos que en el número 3 de PlayManía publicamos una guía de este juego.

V-Rally 2

El más rápido en todos los terrenos

A estas alturas huelga decir que «V-Rally 2» es uno de los simuladores de coches más apasionantes que podemos encontrar en PlayStation. Pero seguro que, aunque muchos de vosotros lleváis ya algún tiempo corriendo por sus retorcidos circuitos, aún no habéis llegado a explotar todo el potencial que encierra este completo juego. Para ello, para que podáis disfrutar de «V-Rally 2» a tope, os hemos reparado estas páginas en las que encontraréis todas las claves para convertiros en auténticos campeones.

CONSEJOS Y CURIOSIDADES

¡MAMÁ!, ¡MI NOMBRE ESTÁ EN LA MATRÍCULA DEL COCHE!

V-Rally 2 permite que jueguen varias personas diferentes, llevando la puntuación y los avances en el juego de cada uno de ellos de manera independiente. Para ello debes crear una nueva lista personal en la pantalla "Driver selection" y en la opción "New driver". Introduce tu nombre, y después selecciónalo en la opción "Select a driver", (puede haber muchas listas personales en un mismo bloque de memoria). Inmediatamente ponte a jugar con el coche que desees, que por supuesto llevará tu nombre en la matrícula, y todos los récords y torneos que ganes quedarán registrados, así como tus preferencias mecánicas. Mola, ¿no?



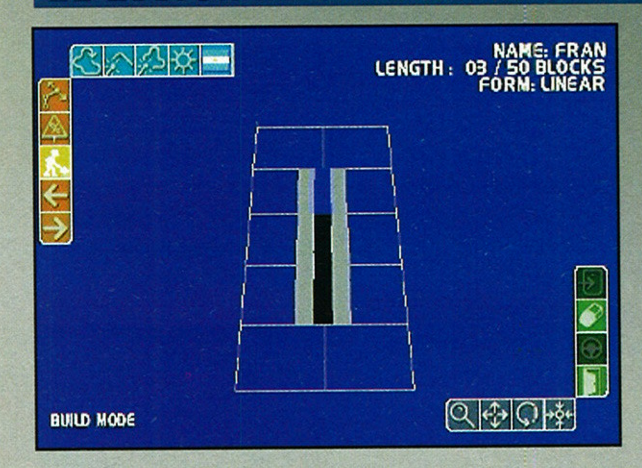
CUIDADÍN CON LOS BACHES

Uno de los momentos más peligrosos del juego es el comportamiento de los coches cuando toman un bache. Si vais a mucha velocidad, y sobre todo si en ese momento estáis derrapando, comprobaréis como vuestro vehículo se despega del suelo y comienza a dar tumbos para todos lados. Y, eso, si tenéis suerte porque sino seréis testigos de cómo vuestro coche se queda panza arriba como un galápago. Para evitarlo, girad el volante en la misma dirección por la que parece que vais a volcar (por donde se despegan las ruedas del suelo). Aunque si vais demasiado rápido...





EL EDITOR DE CIRCUITOS



Sin duda, lo más divertido que encontraréis en esta maravilla de Infrogames. Mediante este editor podréis crear vuestros propios circuitos y hasta vuestros propios rallies, con lo que las posibilidades del juego se harán infinitas y nunca podréis decir que os aburrís con él porque ya os conocéis los circuitos palmo a palmo.

Su manejo es muy sencillo y visual, y consta de cuatro barras de utilidades muy diferenciadas:

Barra de visión del circuito, donde podréis girar, hacer zoom, rotar y mover vuestro circuito para verlo de todas las formas posibles.

Barra de creación manual del circuito, donde encontraréis botones para elevar el terreno, crear o borrar trazado, definir curvas, etc. En definitiva las herramientas para hacer el circuito.

Barra de creación automática del circuito, con la misma función que la anterior pero en ella, la consola creará sus propios circuitos siguiendo, por supuesto, unos parámetros definidos por nosotros anteriormente, tales como: frecuencia y grado de las curvas, tipo de elevaciones, terreno, etc...

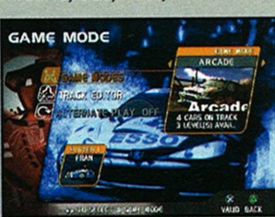
MODOS DE JUEGO

• **Time Trial:** En esta modalidad correrás tú contra el cronometro. Utilízala para batir los récords de los trazados.



• **Arcade:** Consta de tres niveles de dificultad, en los que competirás con otros tres coches en carrera al mismo tiempo, para conseguir la victoria (sólo vale llegar primero), debes tener en cuenta que tú tienes un tiempo de llegada a meta que debes cumplir. Por supuesto, la dificultad se incrementará con los niveles más altos, al mismo tiempo que el tiempo determinado de llegada se reduce.

• Level 1 (4 países): Esp, Ing, Fin, Australia.
• Level 2 6 países): N.Zel, Indonesia, Por, Argentina, M.Carlo, Ita.
• Level 3 (8 países): Ing, Córcega, N.Zel, Arg, M.Carlo, Sue, Aust, Indonesia.



• **V-Rally Trophy:** Este trofeo tiene la misma mecánica de juego que el modo Arcade (4 coches en carrera corriendo a la vez), aunque su dificultad es mayor. El sistema de puntuación que determina el ganador es un sistema de tiempo: el que recorra los tramos de todo el trofeo en menos tiempo gana. Así que da igual si en un tramo no eres primero, siempre que al final la media de tus tiempos haya sido la más baja.

• European Trophy (8 países): Cor, Fin, Esp, Ing, Ita, Por, M.Car, Suecia.
• World Trophy (12 países): N.Zel, Esp, Ing, Ita, Ind, Cor, Fin, Aus, Arg, M.Car, N.Zel, Sue.
• Expert Trophy (16 países): Cor, Ind, Aus, M.Car, N.Zel, Sue, Arg, Fin, Aus, N.Zel, Ita, Arg, Por, Ind, Aus, Cor.



• **Championship:** En este modo compites contra 8 rivales en tres categorías distintas. Aquí correrás los tramos de los rallies en solitario, como se corren los de verdad, y ganará el que marque el menor tiempo.
Cada rally consta de 2 ó 3 pruebas en las que hay que participar. El ganador será aquel que consiga la mejor media de tiempo.
Al final de cada rally, cada participante recibirá su puntuación acorde con su clasificación: 10 puntos para el 1º, 6 para el 2º, 4 para el 3º, 3 para el 4º, etc. El corredor que tenga más puntos en su poder al final de todos los rallys gana el campeonato.
Una particularidad de esta modalidad es que los golpes que reciba tu coche se dejarán notar en su comportamiento en carrera, debido a esto al final de cada tramo de los distintos rallys, tendrás la oportunidad de repararlo.

- European (8 rallys): Ing, Esp, Fin, Cor, Por, Ita, M.Car, Sue.
- World (12 rallys): M.Car, Sue, Por, Arg, Esp, Ind, Cor, N.Zel, Fin, Ita, Aus, Ing.
- Expert (12 rallys): M.Car, Sue, Por, Arg, Esp, Ind, Cor, N.Zel, Fin, Ita, Aus, Ing.



MECÁNICA

Antes de nada debes saber que todos cambios que aquí se detallan, afectan realmente al comportamiento del coche, y puede suponer un auténtico hándicap para ganar la carrera si equivocas la elección de los distintos reglajes.

• NEUMÁTICOS.
La elección de los neumáticos antes de cada carrera es fundamental si no quieres ver como tu coche pierde toda adherencia en las curvas por haber elegido el modelo de neumático equivocado.
Te aconsejamos que mires el modelo de neumático que la consola te ha seleccionado de antemano antes de iniciar cualquier tramo. Escoge siempre el modelo que posea mayor Grip, será el que mejor funcione en el terreno en que vas a correr.
Para vuestra comodidad os ofrecemos la relación de modelos y marcas de ruedas:

Pirelli.

- Gravel KM4: Para uso en grava mojada o blanda.
- Gravel K5: Para uso en grava seca o húmeda.
- Snow/Ice WR4: Para uso en superficies nevadas o congeladas.
- Deep Snow Y3: Para uso en superficies muy nevadas.
- Asphalt R57: Para uso en asfalto seco o húmedo.
- Asphalt R55: De iguales características al anterior modelo, pero con un poco menos de agarre y una mayor duración.
- Intermediate RE7: Para uso en asfalto mojado o húmedo.
- Rain N3: Para uso en asfalto mojado (lluvia).

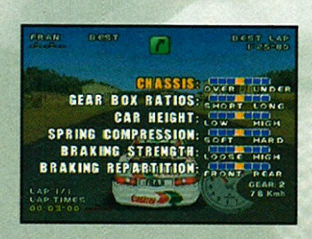
Michelin.

- Gravel Z90: Para uso en grava blanda o mojada.
- Gravel Z70: Para uso en grava seca o húmeda.
- Snow/Ice D: Para uso en sobre nieve o hielo.
- Deep Snow G: Para uso en superficies muy nevadas.
- Asphalt N0: Para uso en asfalto seco o húmedo.
- Asphalt N20: De iguales características al anterior modelo, pero con menos agarre y mayor duración.
- Intermediate TA: Para uso en asfalto mojado o húmedo.
- Rain B: Exclusivos para uso en asfalto mojado (lluvia).

• Caja de cambios.
La relación de marchas se hace importante a la hora de sacarle el máximo rendimiento a tu coche. No es lo mismo competir en un tramo lleno de curvas, que en un recorrido recto y con pocos y abiertos virajes.
Para trazados sinuosos deberás utilizar una relación de marchas cortas, lo que provocará una mayor aceleración en tu vehículo que te ayudará a recuperarte rápidamente a la salida de las curvas.
Por el contrario si es un tramo eminentemente de velocidad, deberás utilizar una relación de marchas larga, que te dará una mayor velocidad, aunque perderás aceleración.



• CHASIS
Suspensión.
En esta opción tienes 7 posiciones mecánicas que determinan la dureza o suavidad de la suspensión de tu máquina. Recomendamos una suspensión dura para tramos asfaltados y llanos, y una suave para trazados con relieve accidentado.
Altura del coche.
modificando la altura de tu automóvil conseguirás un mayor agarre en trazados llanos y una mayor estabilidad en recorridos muy accidentados.
Sobre/subviraje.
El comportamiento del coche en las curvas viene dado por esta opción. Un mayor sobreviraje provocará una tendencia en tu coche a derrapar, y un mayor subviraje hará que tu vehículo tienda a seguir la dirección de giro.



• FRENOS.
Fuerza.
Cambia la potencia de frenado, cuanto mayor potencia mejor frenada y en menos espacio. Recomendamos una fuerza intermedia.

Repartición: Podrás repartir la fuerza de frenado entre las ruedas delanteras y las traseras.
Una mayor fuerza en las traseras hará que tu coche no tienda a irse de atrás, y una mayor fuerza en las delanteras provocará la tendencia a derrapar de tu vehículo.
Es algo parecido a lo que ocurre en la modificación del sobre/subviraje, pero en el anterior la tendencia o no al derrape ocurre siempre, y en la repartición de frenada sólo ocurre si frenas dentro de la curva.



• SENSIBILIDAD EN EL GIRO DEL VOLANTE.
Aquí tendrás la oportunidad de variar la sensibilidad del volante, y adaptarla a tu estilo de conducción.
Cuanto más alta sea, menos deberás señalar el giro; y cuanto más baja, más tendrás que apretar la dirección de tu mando.
Sería interesante que no utilizarás una sensibilidad demasiado alta, a fin de evitar giros muy bruscos en la entrada a curvas.



CURVAS

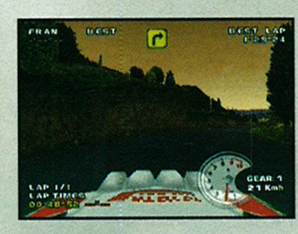
Básicamente, hay 4 tipos de curvas en *V-Rally 2*. Aunque el copiloto es eficiente y las "canta" con suficiente tiempo, (en perfecto inglés) algunas veces (ya descubrirás cuando), la curva cantada no tiene nada que ver con la curva que te encuentras.
Así, habrá veces que tu copiloto te indicará una curva fácil a derechas, pero la curva no tendrá nada de fácil, y más bien debiera haberse descrito como una mediana a la derecha. Sabiendo esto, ten cuidado y apréndete primero los circuitos en los que compitas, jugándolos varias veces, y conociendo así el modo correcto de enfrentarte a los virajes.

• Curvas fáciles: verdes. Son muy sencillas de tomar y la gran mayoría de las veces pueden trazarse sin tocar el freno para nada. Sin problemas.





• Curvas de media dificultad: amarillas. Bastante traicioneras, algunas pueden llegar a ser tan abiertas como una curva fácil, pero otras te pondrás en serios apuros.
La mejor manera de pasarlas es frenando un poco antes de llegar a ellas (cuanto más deprisa vayas, más tendrás que frenar) y comenzar a girar el volante en cuanto la veas aparecer. No esperes a girar dentro de la curva. El coche derrapará y el mismo derrape te agarrará al firme, una vez que notes que tu vehículo deja de deslizarse acelera a fondo, y conseguirás pasar la curva bastante airoso.





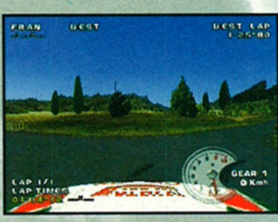
• Curvas cerradas: rojas. Son las que deberás tomar con mayor precaución. En los circuitos que las contienen, la diferencia entre la victoria y la derrota puede decidirse en estas curvas.
La mecánica para tomarlas es la misma que para las medianas, pero en estás cerradas, la frenada deberá ser más acentuada y el derrape más prolongado, lo que te exige un mayor nivel en el control de tu coche.





• Desviaciones: naranjas. Lo más complicado de todo el juego no son las desviaciones estrechas y mal señalizadas, si no el hecho de que la gran mayoría de las veces ni siquiera ves por donde tienes que ir, ya que el copiloto las canta mucho antes de que llegues, lo que te termina desorientando dejándote sin saber muy bien hacia dónde debes ir.
Lo que te recomendamos es que frenes a tope, hasta estar casi parado, y cuando veas por donde debes seguir tu camino aceleres a tope y salgas de ahí. Es mejor que estrellarse o tener que retroceder.





TERRENOS

El terreno por el que corras determinará, evidentemente, el tipo de conducción que has de realizar. No es lo mismo disputar una carrera sobre una pista de hielo, que sobre una de asfalto, y por supuesto, la conducción en la de hielo será mucho más exigente que en la de asfalto, donde el coche se pega a la carretera.
La verdad es que, aparte de los consejos que te damos a continuación, el estilo de conducción, a nivel general, no está muy definido. Aunque hemos hallado un sistema bastante bueno para cada tipo de firme, quizá éste no se adapte mucho a tu gusto. De hecho hay varias formas de conducir por los trazados del juego, aquí sólo te mostramos la que consideramos más correcta y sencilla.

• Grava: Aquí se engloban los terrenos de: grava, tierra y barro.
La diferencia de conducción entre estos tipos de terreno es mínima, por eso los englobamos en un solo tipo, y pueden definirse como terrenos intermedios entre los de asfalto y de nieve, en los que tu coche ni resbalará mucho ni se agarrará demasiado.
El estilo más apropiado para estos terrenos es la utilización del acelerador por encima de la del freno, ya que una frenada a destiempo o cuando estás en plena curva puede hacer que pierdas el control del coche y choques contra el borde de la carretera.



• Nieve / Hielo: Son los terrenos más resbaladizos y difíciles del juego, sobre todo los de hielo.
La conducción deberá ser más pausada que en los otros terrenos, aunque en ningún caso lenta. La utilización del freno estará sólo permitida para reducir la velocidad de entrada a los virajes, debiendo dejar en éstos que el coche se frene por si solo, lo ideal es que entres en la curva con el coche de lado, deslizándose por el firme, y acelerando cuando veas que pierdes demasiada velocidad. Una conducción, por así decirlo, flotante o deslizante, sin cambios bruscos de velocidad.



• Asfalto: Las mejores y más rápidas carreras se celebran sobre asfalto, no en vano es la superficie donde más se agarra el automóvil.
La conducción sobre asfalto debe ser rápida y con continuos cambios bruscos de velocidad, esto es: aceleración máxima en rectas, frenada larga antes de entrar en una curva, derrape en la curva (que será pequeño debido al agarre del coche) y salida del viraje a todo gas.



LOS COCHES

Los coches de *V-Rally 2* se dividen en cuatro categorías: World Rally Cars, 2L Kit Cars, 1.6L Kit Cars y Bonus Cars (son coches ocultos que aparecerán tras ganar una competición). Las diferencias más apreciables entre las cuatro categorías radican en la potencia de los coches. Así, los World Rally Cars son los de mayor rendimiento técnico del Mundial, ya que poseen tracción a las 4 ruedas y un motor de 2 litros Turbo comprimido que les permite desarrollar una potencia de 300 caballos. Los Kit Cars, 1.6L y 2L, son modelos estándar, pero preparados para competición. De este modo resultan más manejables y ligeros pero también menos potentes. Los Bonus Cars, son una mezcla de modelos clásicos entre los que podrás encontrar desde prototipos ultrapotentes hasta curiosidades como el Renault 8.

WORLD RALLY CARS

TOYOTA COROLLA

Potencia: ....300 CV.
Torque: ....52 Kg.
Motor: ....2.0 Turbo.
Cambios: ......6 velocidades.
Tracción: ....4x4.
Peso: ....1230 Kg.





La máquina de Carlos Sáinz es el modelo de WRC más recomendable del campeonato. Su principal virtud radica en su conjunto de cualidades: no sólo es rápido y posee una buena aceleración, sino que es el coche de su categoría con el mejor agarre en la toma de curvas y una estabilidad sólo comparable a la del Mitsubishi. Sencillamente excepcional.

SUBARU IMPREZA

Potencia: ....300 CV.
Torque: ....48 Kg.
Motor: ....2.0 Turbo.
Cambios: ......6 velocidades.
Tracción: ....4x4.
Peso: ....1230 Kg.



De comportamiento muy parecido al del Mitsubishi, aunque el Subaru tiene un punto más de velocidad y aceleración. Por el contrario, reseñar la pequeña dificultad en la conducción cuando te encuentras con curvas no muy abiertas.

HYUNDAI COUPÉ

Potencia: ....300 CV.
Torque: ....48 Kg.
Motor: ....2.0 Turbo.
Cambios: ......6 velocidades.
Tracción: ....4x4.
Peso: ....1230 Kg.



De diseño de carrocería exclusivo y atrayente, el Coupé es un automóvil que, por sus prestaciones, no ofrece una primera impresión demasiado favorable. Parece lento y duro de manejar, pero una vez que lo vas conociendo más a fondo su comportamiento gana muchos enteros y puede convertirse en el coche de tus amores. Una elección a tener en cuenta, aunque el Corolla o el Lancer siguen siendo los mejores.

MITSUBISHI LANCER

Potencia: ....300 CV.
Torque: ....52 Kg.
Motor: ....2.0 Turbo.
Cambios: ......6 velocidades.
Tracción: ....4x4.
Peso: ....1230 Kg.

El WRC más estable y de conducción más segura. Se conduce bien en todo tipo de terreno, lo que le hace especialmente aconsejable en terrenos difíciles. La única pega es su baja aceleración.



PEUGEOT 206

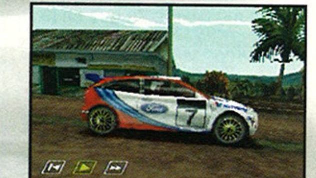
Potencia: ....300 CV.
Torque: ....53 Kg.
Motor: ....2.0 Turbo.
Cambios: ......6 velocidades.
Tracción: ....4x4.
Peso: ....------ Kg.



Puede decirse que este coche es una mezcla entre el Corolla y el Focus. Hereda todas las virtudes del primero, aunque suavizadas, y del segundo su "nerviosismo" y capacidad de aceleración.

FORD FOCUS

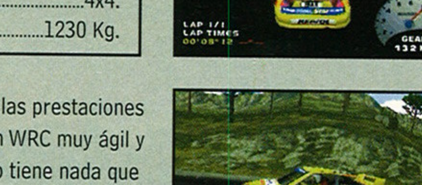
Potencia: ....300 CV.
Torque: ....56 Kg.
Motor: ....2.0 Turbo.
Cambios: ......6 velocidades.
Tracción: ....4x4.
Peso: ....1230 Kg.

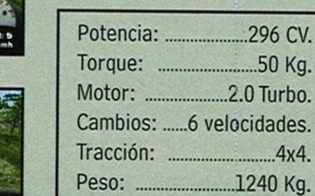


Con toda seguridad el vehículo más "nervioso" y difícil de manejar del juego. A pesar de ser el de mejor aceleración, su control en las curvas requiere de una técnica especial que sólo conseguirás practicando mucho con él. Puede decirse que se va mucho de atrás en los giros.

SEAT CÓRDOBA

Potencia: ....300 CV.
Torque: ....48 Kg.
Motor: ....2.0 Turbo.
Cambios: ......6 velocidades.
Tracción: ....4x4.
Peso: ....1230 Kg.





Sorprendentes las prestaciones del Córdoba, un WRC muy ágil y competente. No tiene nada que envidiar a los otros coches del Campeonato.
Su conducción es una delicia en gran parte debido a su sencillez de manejo. Si lo escoges como tu favorito no te arrepentirás y además es "Made in Spain". ¿Qué más quieres?

SKODA OCTAVIA

Potencia: ....296 CV.
Torque: ....50 Kg.
Motor: ....2.0 Turbo.
Cambios: ......6 velocidades.
Tracción: ....4x4.
Peso: ....1240 Kg.



El peor coche dentro de los World Rally Cars. Decir que es lento y pesado es lo que mejor definiría al Octavia y esto repercute en su comportamiento en carrera: demasiado pobre para competir con los otros vehículos. Sólo te lo recomendamos si tienes ganas de pasearte por los circuitos sin pretensiones de victoria.

2L. KIT CARS

PEUGEOT 306

Potencia: ....280 CV.
Torque: ....26 Kg.
Motor: ....2.0 Atmosférico.
Cambios: ....6 velocidades.
Tracción: ....Delantera.
Peso: ....960 Kg.



Un buen coche dentro de su categoría, es, junto con el Xsara, de lo mejorcito en lo que se refiere a capacidades mecánicas. Debido a que es un Kit Car sus prestaciones no pueden compararse a las de los WRC, y su elección es cuestión de curiosidad más que otra cosa.

OPEL ASTRA

Potencia: ....280 CV.
Torque: ....26 Kg.
Motor: ....2.0 Atmosférico.
Cambios: ....6 velocidades.
Tracción: ....Delantera.
Peso: ....960 Kg.



Un vehículo cuyo comportamiento en carrera resulta de lo más extraño debido a su tendencia a zigzaguear cuando alcanza altas velocidades, lo que convierte su conducción en una aventura. A pesar de eso y si logras dominarlo descubrirás que es un buen coche que puede proporcionarte muchas alegrías.

CITROËN XSARA

Potencia: ....280 CV.
Torque: ....25 Kg.
Motor: ....2.0 Atmosférico.
Cambios: ....6 velocidades.
Tracción: ....Delantera.
Peso: ....960 Kg.



De características muy similares a las del 306, quizá el Xsara es algo más rápido pero su agarre en las curvas es menor. Al igual que el 306, el Xsara no es capaz de competir con los WRC, pero es la mejor elección si quieres jugar con un Kit Car. Si lo condujera Claudia Schiffer sería la bomba...

SEAT IBIZA

Potencia: ....270 CV.
Torque: ....22 Kg.
Motor: ....2.0 Atmosférico.
Cambios: ....6 velocidades.
Tracción: ....Delantera.
Peso: ....960 Kg.



El otro representante español, esta vez en los Kit Cars. Debido a su menor potencia es el coche más lento, pero también el de más fácil conducción de los de su categoría. Si te decides a probarlo te darás cuenta que este automóvil no está hecho para ganar.

RENAULT MEGANE

Potencia: ....275 CV.
Torque: ....26 Kg.
Motor: ....2.0 Atmosférico.
Cambios: ....6 velocidades.
Tracción: ....Delantera.
Peso: ....960 Kg.

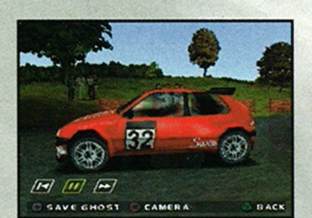


El único fallo del Megane es que hecha en falta algo más de potencia. Si no fuera por ese detalle, estaría a la misma altura que el 306 o el Xsara. Como punto a su favor puede destacarse su buen agarre en curvas y su fiabilidad en la conducción.

1.6 KIT CARS

CITROËN SAXO

Potencia: ....220 CV.
Torque: ....19 Kg.
Motor: ....1.6 Atmosférico.
Cambios: ....6 velocidades.
Tracción: ....Delantera.
Peso: ....880 Kg.



Al igual que el Xsara en los Kit Cars de 2L, el Saxo es el automóvil con mejores prestaciones de su categoría. Conjuga velocidad y maniobrabilidad a partes iguales, lo que le convierta en una máquina pequeña, pero matona.

PEUGEOT 106

Potencia: ....220 CV.
Torque: ....19 Kg.
Motor: ....1.6 Atmosférico.
Cambios: ....6 velocidades.
Tracción: ....Delantera.
Peso: ....880 Kg.

Clavadito, clavadito al Saxo, casi podría decirse que son gemelos, ya que es prácticamente el mismo coche. La elección de uno u otro es cuestión de gustos ya que por prestaciones y cualidades de control lo tendrás difícil.

NISSAN MICRA

Potencia: ....165 CV.
Torque: ....15 Kg.
Motor: ....1.6 Atmosférico.
Cambios: ....6 velocidades.
Tracción: ....Delantera.
Peso: ....790 Kg.

El pequeñín del grupo, en tamaño y en prestaciones. Es de los coches más lentos. Sólo sirve para pasear...

BONUS CARS

FORD ESCORT V-RALLY (Ganando en la modalidad Arcade level 1)

Potencia: ....300 CV.
Torque: ....47 Kg.
Motor: ....2.0 Turbo.
Cambios: ....6 velocidades.
Tracción: ....4x4.
Peso: ....1230 Kg.





Un coche que puede considerarse con todas las de la ley un WRC, tanto por sus prestaciones como por su estilo de conducción. Comparándole con los otros World Rally Cars estaría entre los mejores, es muy parecido en su conducción al Mitsubishi o al Impreza.

LANCIA STRATOS (1º Trofeo Europeo V-Rally)

Potencia: ....270 CV.
Torque: ....27 Kg.
Motor: ....2.4 V6.
Cambios: ....5 velocidades.
Tracción: ....Trasera.
Peso: ....900 Kg.



De similares características a los 2L Kit Cars. La única diferencia es su tracción trasera, que lo hace más sensible a los derrapes incontrolados y dificulta su conducción en terrenos deslizantes.

RENAULT 5 TURBO 2 (1° en el World Championship)

Potencia:	230 CV.
Torque:	25 Kg.
Motor:	1.4 Turbo.
Cambios:	5 velocidades.
Tracción:	Trasera.
Peso:	880 Kg.



Podría incluirse tanto dentro de los 2L Kit Cars, como en los 1.6L. Posee la potencia y robustez de los primeros y la agilidad de los segundos. Pero cuidado con las curvas, no le sientan nada bien.

RENAULT 8 GORDINI (Pasará a tu propiedad triunfando en el European Championship)

Potencia:	88 CV.
Torque:	12 Kg.
Motor:	1,3.
Cambios:	5 velocidades.
Tracción:	Delantera.
Peso:	850 Kg.



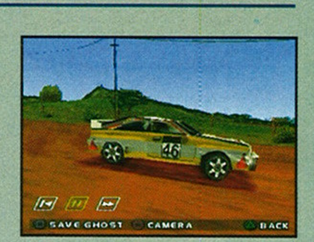


La reliquia más preciada de *V-Rally 2.* Conducirlo es muy sencillo y reconfortante, ya que su respuesta en carretera es muy buena y su velocidad es baja. Conduciéndolo notas que todo está bajo control, aunque claro, los tiempos que marcarás serán penosos. Recomendado para los nostálgicos.

AUDI QUATTRO (Ganando trofeo Mundial V-Rally)

Potencia:	360 CV.
Torque:	42 Kg.
Motor:	2.2 Turbo.
Cambios:	5 velocidades.
Tracción:	4x4.
Peso:	1100 Kg.

Este vehículo es una especie de WRC pero más potente. Esto le confiere una ventaja en velocidad y aceleración, pero le resta estabilidad y hace su conducción más difícil que la de los World Rally Cars.



TOYOTA CELICA GT4 (Ganando Trofeo experto V-Rally)

Potencia:	300 CV.
Torque:	51 Kg.
Motor:	2.0 Turbo.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	4x4.
Peso:	1200 Kg.



Otro coche oculto que es todo un WRC.
Su elección es más que recomendable, ya que es muy estable y seguro en las curvas. Además su ligera reducción de peso hace que se recupere antes después de una frenada de emergencia.

FIAT 131 ABARTH (Ganando Arcade level 2)

Potencia:	230 CV.
Torque:	23 Kg.
Motor:	2.0.
Cambios:	5 velocidades.
Tracción:	Delantera.
Peso:	875 Kg.



El hermano gemelo del Renault 5. Todo lo dicho anteriormente para aquél vale para el 131 Abarth. Aunque el Fiat es más estable en las curvas y su conducción es más relajada.

RENAULT ALPINE A110 (1° Expert Championship)

Potencia:	172 CV.
Torque:	20 Kg.
Motor:	1.8.
Cambios:	5 velocidades.
Tracción:	Trasera.
Peso:	685 Kg.



Aunque no es un modelo potente, este coche es muy inestable en su conducción, en gran parte debido a su enorme ligereza. Al igual que el Renault 8 es un vehículo "de paseo" con el que no puedes pretender batir ningún récord.

PEUGEOT 205 (Ganando Arcade level 3)

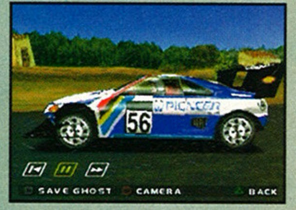
Potencia:	430 CV.
Torque:	50 Kg.
Motor:	1.8 Turbo.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	4x4.
Peso:	910 Kg.



Conducir este bólido es una aventura que debes probar. Debido a su enorme potencia y a su relativo bajo peso, controlar este modelo es una misión imposible. Si lo escoges deberás utilizar los frenos con mucha asiduidad, a no ser que quieras estrellarte cada 100 metros.

PEUGEOT 405 T16 (10000 pts. en Performance personal)

Potencia:	520 CV.
Torque:	65 Kg.
Motor:	2.0 Turbo.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	4x4.
Peso:	880 Kg.

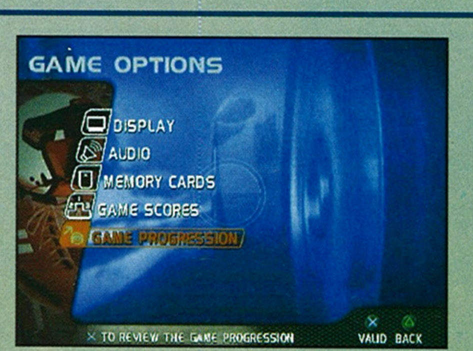


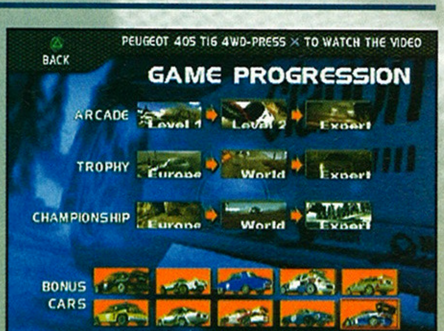


Este prototipo es como un caballo salvaje que debes domar. Al principio es incontrolable, debido a su gran potencia, pero una vez lo dominas es una máquina invencible. Si quieres batir récords este es tu coche. Su alerón trasero es impresionante y desproporcionado, pero le confiere un aspecto muy agresivo. Por cierto, cuando lo consigas serás recompensado con un vídeo de Ari Vatanen enseñándonos como conduce todo un campeón.

TRUCO

• Cómo conseguir ganar en todos los campeonatos y obtener todos lo Bonus Cars:
Puede decirse que este es el truco de todos los trucos. Sin tener que ganar ni una sola carrera, puedes conseguir todos los coches. Para ello debes realizar la siguiente secuencia de botones y direcciones:
L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ✖.
Debes completar esta secuencia en la pantalla de Game Progression, posicionándote sobre la cuadrícula del coche o del campeonato que quieres abrir.





Soul Reaver

Culmina la venganza de Raziel



Le condenaron injustamente por evolucionar antes que su maestro y ahora ha vuelto para beberse hasta la última gota de sangre de sus verdugos. Si crees que la causa del vampiro Raziel es justa y piensas ayudarle a conseguirlo, nosotros te echaremos una mano para que moverte por los recovecos de una de las mejores aventuras del año te resulte mucho más sencillo.

LOS SÍMBOLOS Y LAS PUERTAS

A lo largo y ancho de esta inmensa aventura descubriréis catorce portales diferentes que os servirán para transportaros de una zona a otra de los amplísimos mapeados.

Cada una de estas puertas está presidida por un símbolo y para evitar problemas a la hora de describirlos, hemos preferido numerarlos. De este modo, en el textos encontraréis expresiones como "entra en la puerta 8". Obviamente, la puerta 8 se corresponde con el 8 de esta tabla que veis.

Para facilitar las cosas, hemos incluido en todas las páginas de la guía esta tabla de puertas y número de manera que siempre tengáis a mano una referencia para localizar el portal adecuado.





























APRENDIENDO A SOBREVIVIR

Tras tu resurrección tendrás que aprender a utilizar tus numerosas habilidades para desenvolverte en el duro mundo que te aguarda.

Durante la visita a diferentes estancias se te irá explicando como saltar, planear, atacar, etc, y además verás el primer portal de teletransporte, el 1, aunque de momento no te servirá de nada. Es un camino lineal por completo así que no hay posibilidad de perderse.

Cuando mates a los dos vampiros de la sala del bloque, empuja éste hasta la pared de enfrente para poder subir a un saliente y continuar. Observa además, en el foso con agua, una verja con un potenciador de vida tras ella. Lo podrás coger cuando recibas la habilidad de atravesarlas.

Llegarás a una zona, tras haber pasado por las ruinas de Nosgoth, con una puerta a tu izquierda y el camino que sigue hacia delante. Si entras en la puerta podrás aprender a utilizar los portales de teletransporte utilizando este otro, el 2.

Sigue por el camino por el que ibas hasta llegar a una zona familiar para Raziel: el vórtice por el que fue arrojado a su tormento eterno. Ahora tienes dos posibilidades, ir al norte o al oeste. Toma el camino del oeste, hacia la zona en la que reside el clan al que pertenece Raziel.


Ya te tiraron por ahí una vez, ten cuidado de no caerte tú solo.


Los empalamientos son muy frecuentes, rápidos y seguros.


Aprende pronto a usar esos portales, son imprescindibles.

EL REGRESO A CASA

Llegarás a unas escalinatas con varios enemigos, recoge una lanza de la pared y acaba con ellos sin perder un minuto.



También hay, a los pies de las escaleras, una verja cerrada con un potenciador de vida detrás, coloca el bloque que hay por esa zona junto a la verja y entra cuando tengas el poder de atravesarla.

Al subir alguna escalera más verás dos puertas, la de la derecha lleva a un nuevo portal de teletransporte 3. Entra por la de la izquierda y mira el canal de agua que tienes a tu lado. Vuelve al mundo espectral y entra en el agua para conocer formalmente a un duro enemigo: los vampiros espectrales.

Continúa por el camino de la derecha, desde la puerta, hasta dar con una verja. Pasa por ella y mata a los vampiros que te esperan. Llegarás a un patio con una torre y una escalera de caracol que asciende por su costado, sube y pulsa el interruptor que hay en la cima. Uno de los muros bajará permitiéndote seguir.

Otro patio con otra escalera. Sube por la ésta última y dos zombies repugnantes te atacarán, el método a seguir es el mismo: empálalos sin piedad. Pasa por una verja hasta llegar a un pequeño cementerio, las tumbas escupirán algunos zombies, pero son pan comido para un curtido vampiro como tú.

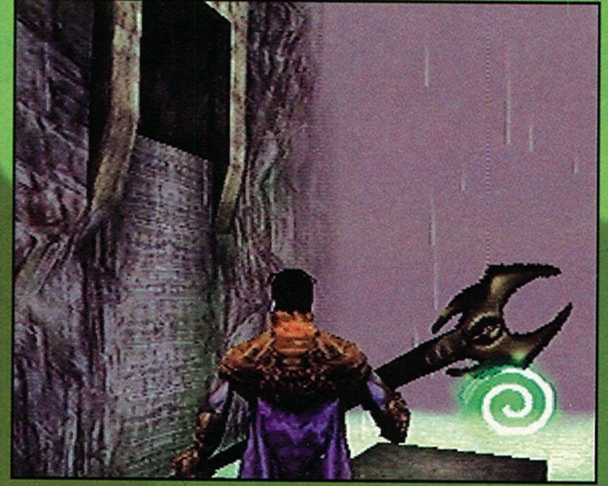


Busca un bloque de piedra que hay pegado a una pared, empújalo a la pared contraria y sube a la parte superior a otro pequeño cementerio.

Asciende por cualquiera de las dos rampas y elimina a los enemigos que hay en la estancia a la que llegarás. Pasa por la puerta de la verja y desciende hasta un nuevo portal de teletransporte **4**.

Continúa hasta una zona abierta con columnas y un lago, podrás sumergirte en él si quieres pero siempre desde el mundo espectral.

Antes de cruzar el lago mueve el bloque que hay a la derecha hasta situarlo lo más cerca del borde del lago, en un hueco que forma una columna y una pared. Mira también la pared de la izquierda, allí hay un trozo de muro que podrás escalar cuando obtengas ese don y en donde hallarás un potenciador de vida.


Cada vez que veas que una pared tiene una textura diferente al resto, es muy probable que puedas escalarla. Cuando tengas ese don, claro.

Desde el plano material puedes pasar al otro lado del lago planeando de plataforma en plataforma. Atraviesa la puerta y entrarás en una cripta. Cuidado con las criaturas que hay dentro, al fondo hay una nueva puerta.

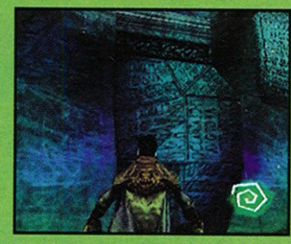
Llegarás a una sala con un pasarela en mitad de la habitación, parte de ella derruida, fíjate en la transformación que sufre la pared que hay a la izquierda de la entrada al pasar al plano espectral. Tras matar al espectro vampírico que aparecerá, sube a la pasarela mediante el escalón que ha aparecido en la pared. Vuelve al mundo material y coloca el bloque de piedra que hay al otro lado en el hueco de la pared para abrir la verja de arriba y pasar a otra estancia.

Te encuentras en una sala grande con dos pasarelas en lo alto, un foso con escalones, dos poleas con pesos y una puerta al fondo. Salta a la primera pasarela desde donde estás. A izquierda y derecha están las dos poleas, de forma que si saltas a una de ellas, ésta bajará y la otra subirá, permitiéndote llegar a la otra pasarela.

Cuando estén colocadas en esta posición, baja al suelo y saca un bloque de piedra de la pared del fondo, arrójalo al foso y vuelve a subirlo por los escalones del otro lado para colocarlo en el hueco que hay junto a las rejas que cerradas y que ahora se abrirán.

Vuelve al plano espectral y sube otra vez por la pared para llegar a la primera pasarela. Todavía en el plano espectral salta al peso de la polea que permanece en alto para poder llegar a la segunda pasarela y de ahí a la ansiada puerta.

Para abrir la reja que hay tras ella, deberás colocar los dos bloques de tu derecha en los huecos de las paredes, con los símbolos hacia afuera.


En el plano espectral la pared cambia para que te subas a ella.


Arrastra ese bloque hasta colocarlo ahí, luego te será útil.





AL ENCUENTRO DE UN HERMANO

Continúa por la rampa hasta que salgas de nuevo al lago, pero esta vez en una zona elevada con un bloque en el borde. Empuja el bloque para que caiga encima del que hay abajo, salta a la zona inferior y arrastra los dos bloques juntos a la derecha para llegar a una puerta en una parte elevada.

Tras esa puerta hallarás un pequeño lago, ve a la derecha saltando el hueco para llegar a la entrada de una caseta.

Mata a los zombies y entra en la caseta. Prosigue por el pasillo limpiando la zona de enemigos y aparecerás en una gran sala con columnas y unos símbolos en el suelo. Pulsa el interruptor que hay en la pared del fondo y bajarás en un elevador.

Tienes dos opciones para avanzar, izquierda o derecha, toma la que quieras porque las dos llevan al mismo lugar: una gran sala de máquinas con una manivela y un interruptor en la pared. Primero pulsa el interruptor y luego acciona la manivela.

Vuelve a la sala de los símbolos y tira de la palanca que hay junto al elevador para que la zona central de la sala descienda. Salta a la parte inferior y entra por una hueco que hay a la derecha del bloque blanco.

Continúa por el túnel hasta que te encuentres debajo de la sala de los símbolos. Observa los cuatro bloques con llamas y muévelos uno a uno hasta colocarlos debajo de las vigas de madera para que ardan y se derrumbe toda la estructura.

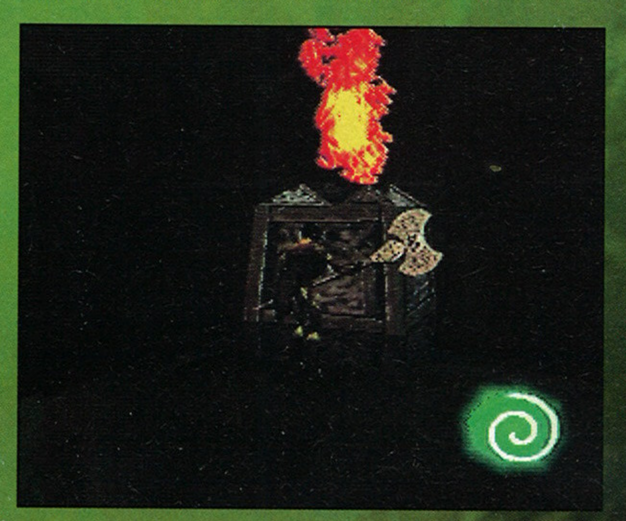
Cuando ésta caiga, arrima los bloques a cada esquina del símbolo central del suelo.

Ahora podrás avanzar hasta una puerta con muy mala pinta: detrás te espera tu primer enemigo final, tu propio hermano Melchiah.


Todas las manivelas sirven para algo, y esta no es una excepción.


Acciona esa palanca para que baje la zona central de la sala.


Tienes que mover esos bloques en dos ocasiones para continuar.



Los símbolos de las puertas

1  2  3  4  5  6  7 

EL PRIMER ALTO SEÑOR, MELCHIAH



Sólo podrás matarlo si accionas las palancas con él en la entrada.

Observa la sala en la que te encuentras encerrado con esa horrible bestia. Debes saber que en el plano espectral también es capaz de hacerte trizas, así que actúa desde el plano material.

Hay una jaula cilíndrica en el medio y dos salas pequeñas con rejas. Corre hasta una de las salas: para entrar salta por el agujero que hay junto a la verja, en lo alto.

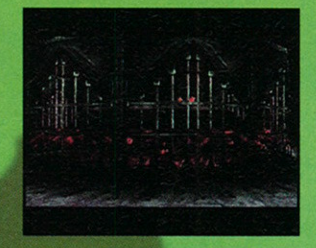
Espera junto a la palanca que hay dentro y que sirve para abrir la verja metálica. Déjala abierta hasta que la bestia esté en la entrada y entonces suéltala para que caiga sobre él y lo hiera.

Sal rápido de la sala por el mismo agujero y repite la operación con la otra sala.

Cuando esté totalmente ensangrentado, ve hacia la zona en la que estaba él al principio. Allí veras una manivela que deberás accionar cuando la bestia se encuentre dentro de la jaula del centro de la estancia. Atraparás al monstruo dentro y no podrá salir de allí por estar gravemente herido.

Al morir se te concederá el don de atravesar algunas puertas desde el plano espectral. Utiliza tu nuevo don para salir de esa sala.

Repasa el texto anterior para ver donde puedes obtener items con tu nuevo don.





No te acerques a él ni siquiera en el plano espectral. Por tu bien.

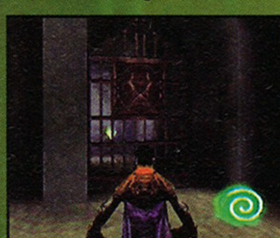


Acaba con su sufrimiento accionando esa útil manivela.

UNA SORPRESA PARA KAIN

Ve al portal de teletransporte 4 y utilízalo para llegar a 2.

Retrocede por el camino por el que llegaste a este portal hasta encontrar las ruinas del imperio de Nosgoth.



Antes no podías cruzarla, pero ahora tienes un nuevo poder.

Antes no podías entrar, pero ahora será pan comido gracias a tu nuevo don. Pasa por la verja desde el plano espectral, recoge el potenciador de vida y utiliza el portal de planos para pasar al mundo material.



No te ilusiones tanto, no podrás vengarte de Kain todavía.

Avanza hasta un puente con agua alrededor y varios vampiros. Arrójalos al agua para acabar con ellos.

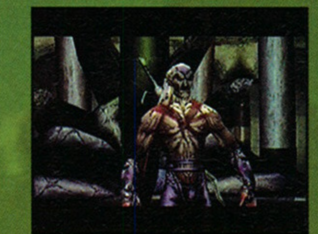
Continúa por la izquierda o la derecha, da igual. Atraviesa la verja y entra en la sala circular desde el plano material.

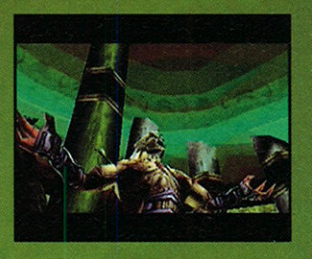
Aparecerá tu antiguo amo para retarte en un desigual combate. Persíguele por toda la sala y golpéale rápidamente.

Si te ves bajo de vida vuelve al mundo espectral para recuperarte, pero, si no quieres acabar peor de lo que estabas, evita a los dos espectros que te esperan.

Tras acabar con Kain y ya con la Segadora de Almas en tu poder, acércate al trono desde el reino espectral y un espíritu femenino te dará algunas pistas.

Sal de la sala utilizando la espada para abrir la puerta desde el plano material y dirígete hacia el portal 2 para teletransportarte a 1.





LA CATEDRAL, NIDO DE BICHOS



La Segadora de Almas es mucho más útil de lo que piensas.

Continúa hasta una plaza circular con unas estructuras de piedra en la zona central. Por cierto, acuérdate de que cuando puedas escalar paredes podrás llegar hasta un potenciador de vida que hay en un hueco al final de una pared escalable.

Pero eso lo harás luego, ahora sigue por el camino que lleva hasta una puerta roja, atraviésala con tu don, y continúa hasta una zona abierta con una edificación en el medio y un pequeño foso de agua alrededor.

Antes de abandonar la zona ve por el otro camino que hay junto al foso para llegar a un útil portal de teletransporte que deberás activar 5.

Vuelve a la torre y abre la puerta que hay en su interior con la espada, atraviesa la verja y ve a la derecha, saltando el pequeño foso de



Cuando no sepas qué hacer, prueba en el plano espectral.

Los símbolos de las puertas

8  9  10  11  12  13  14



Tras haber bajado la plataforma, salta sobre ella para que te preste la ayuda que necesitas.



Te guste o no, vas a tener que colocar un montón de bloques en su sitio. A trabajar tocan.

agua, hasta un portal de planos que deberás utilizar para pasar al mundo material.

Ahora da media vuelta y prosigue por el camino que queda a la izquierda de la puerta.

Llegarás a un zona abierta con unas torres y edificaciones a las que podrás subir y pasar de una a otra para llegar al camino superior. Además podrás coger el potenciador de salud de un hueco en la pared.

Al llegar a la parte alta te encontrarás a una atareada criatura. Acaba con ella y sube por el otro lado para llegar a una sala principal de la Catedral.

Pasa al plano espectral y verás como se retuercen las tuberías que rodean el foso central adquiriendo una forma que te permitirá llegar a la zona alta de esa sala.

Arriba hay un interruptor y dos puertas, además del correspondiente portal de planos para que puedas pasar al plano material.

Pulsa el interruptor y entra en la puerta de la derecha. Atraviesa las rejas y entrarás en una sala con unos bloques y unos huecos en la pared.

Tienes que resolver el puzzle encajando los bloques de forma que coincida el dibujo del bloque con el de la pared, pero siempre desde el plano material. Mientras lo haces aparecerán continuamente vampiros arácnidos que te complicarán la vida, Mátalos utilizando la Segadora de Almas, cambiando el mundo espectral para recuperar tu salud cuando sea necesario.

Cuando coloques los bloques ve hacia la otra puerta junto al interruptor de antes. Cuidado con las criaturas que te esperan tras ella, corre a activar el interruptor del fondo de la sala y sal pitando de ahí.

Salta sobre las planchas de madera que has hecho bajar para que encajen en su sitio y tírate al abismo.





SUENAN LAS CAMPANAS

Planea mientras que caes y la corriente de aire caliente te elevará. Asciende por la pasarela y entra por una puerta rodeada de cristal.

Te encuentras en un pasillo con dos puertas en la pared de la izquierda y una campana. Golpea la campana y entra por la primera puerta.

Atraviesa la verja que hay tras ella y encontrarás unos bloques con unos huecos en la pared. Observa las paredes de los huecos y escoge y coloca el bloque para que coincidan las caras con las paredes.

Sal y entra por la otra puerta para resolver un problema parecido. Esta vez tienes que hacer que coincidan las paredes con las caras de los bloques y que además los bloques estén en contacto de dos en dos a través de una cara con hueco.

En ambas salas estarás acosado por los vampiros arácnidos que ya conoces.

Sal al pasillo y golpea la campana. Ahora dirígete al hueco con corriente de aire por el que llegaste y verás una entrada a un pasillo con otra campana al fondo, golpéala y se romperá una cristalera.

Dirígete a esa cristalera rota y hallarás un pulsador que podrás activar subiéndote en él. Al activarlo se abrirá una puerta junto a la segunda campana, pero por poco tiempo. Para poder atravesarla antes de que se cierre, pasa al plano espiritual cuando se abra, ya que en esta realidad el tiempo queda congelado.

Pasa por la puerta, busca un portal para pasar al plano material y luego gira la manivela que hay junto a la puerta para bloquearla.

Verás dos estancias a las que puedes acceder, una por las tuberías de la pared y otra que da a una puerta. Esta última te conducirá a una sala con otro puzzle de colocar bloques (atraviesa la verja desde el plano espectral).

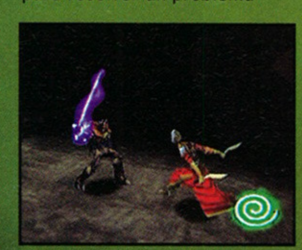
Si lo solucionas podrás coger una lanza que, aunque no es imprescindible, sí que te resultará bastante útil.

Vuelve a la puerta que bloqueaste y pasa esta vez a la sala con una tubería que asciende por la pared.

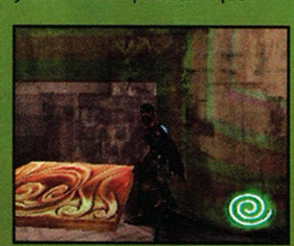
Según avances aparecerán numerosos arácnidos, por lo que llevar un arma es importante. Llegarás a una bifurcación. Toma el camino de la izquierda hasta ver cuatro interruptores en el suelo, dos protegidos y dos descubiertos. No los toques y atraviesa la verja de la izquierda desde el plano espectral.

Vuelve al plano material y toma el camino de la izquierda. Llegarás a un pasillo con tres tapas en donde la cámara se coloca en uno de los extremos del pasillo. Abre las dos tapas más próximas a la posición de la cámara. Vuelve a la bifurcación y toma el camino de la derecha para repetir la operación, pero esta vez abre las dos tapas que están más lejos de la cámara.

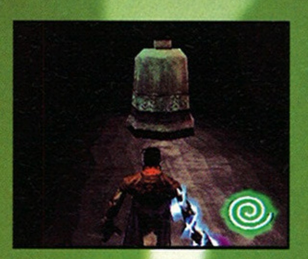
Regresa a los interruptores del suelo y actívalos uno a uno. El pozo que hay enfrente se encenderá y podrás ascender mientras que planeas a una nueva zona.

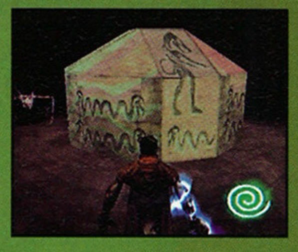


Un tajo de tu espada y ese patético humano será historia.



Nada más saltar sobre esa placa dorada, pasa al mundo espectral.







Los símbolos de las puertas

1  2  3  4  5  6  7 

CONTINÚA LA ASCENSIÓN

En la parte alta verás dos tuberías incompletas que tendrás que arreglar empujando las secciones que le faltan para que queden en posición horizontal. Cuando las hayas completado, avanza por el único camino que hay.

Tras un trecho aparecerás en una sala custodiada por dos vampiros en la que hay dos tiradores como los de antes en el suelo junto a dos bloques de piedra. Tira de ellos para que los dos bloques se desplacen dejando al descubierto una salida en lo alto.

Mira bien las plataformas que hay en la paredes, pues tendrás que utilizarlas para llegar a la nueva puerta.

Sube en la que queda a la izquierda de la salida a la que tienes que llegar. Pasa al plano espectral y la que está en lo alto que antes no podías alcanzar descenderá para que puedas subir a ella.

Antes de abandonar la sala observa los tres tubos que salen de una de las paredes pues tendrás que volver cuando los hayas activado.

Continúa atravesando la verja hasta que des con una estancia que queda debajo de ti. No dudes en saltar al suelo para encontrar un portal dimensional y poder pasar al plano material. Justo enfrente de este portal hay una válvula que deberás girar para activar la primera de las tres tuberías de vapor.

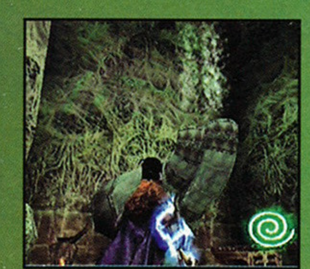
Tras esto sube por la escalera de tubos para llegar a una salida que está en el otro lado de la pared desde la que llegaste.

Continúa hasta una estancia que contiene otra válvula pero que está situada demasiado alta para que puedas girarla. Mira en el otro extremo de la estancia y verás un bloque con unas piedras encima. Arrástralo hasta ponerlo junto a la válvula y sube a él para poder girarla. Sal de ahí mediante las piedras que han caído al retirar el bloque.

Continúa hasta una sala llena de unas grandes tuberías adosadas a las paredes. Sube por éstas hasta llegar a una sección de tubería en posición vertical, fuera de su sitio correcto. Empújala para que caiga y ocupe su lugar. Sigue ascendiendo por las tuberías de las paredes para llegar a la última válvula. Cuando la hayas girado, vuelve hasta la sala de antes, la de las tres tuberías. Sube a ellas y utiliza tu habilidad para planear y ascender gracias a la corriente de aire caliente.

El corredor al que llegarás conduce a Zephon, el jefe del clan vampírico en el que te encuentras. Antes de llegar a su guarida, en un pasillo que se desvía a la derecha hallarás una nueva puerta de teletransporte 6.


Esos dos tiradores harán que aparezca una nueva salida.


Planea desde esas tuberías hasta la guarida de tu feo hermano.


Corre y sube por esas rocas para escapar de las molestas arañas.


Si no andas con mucho cuidado, puedes acabar así de mal.





ZEPHON, REY DEL NIDO

No te asustes por su tamaño y disponte para reducirlo a cenizas.

Zephon te atacará con sus numerosas patas, cuando tenga una clavada en el suelo golpéala para destruirla.

Tras la pérdida de una pata, Zephon dejará escapar una especie de capullo o huevo. Cógelo y llévalo hasta la entrada de la cueva, allí hay un torso de un pobre humano con lanzallamas. Utilízalo para encender el huevo y lanzárselo a Zephon a la cabeza apuntando manualmente.

En caso de que Zephon se quede sin patas, golpea su saco de huevos y surtirá el mismo efecto.

Si ves que tu nivel de vida cae hasta límites alarmantes pasa al plano espiritual, atraviesa las membranas que cubren la entrada a dos pequeñas cuevas a cada lado de la entrada a la guarida, y encontrarás unos "surtidores" de almas para reponer tu energía. No te quedes parado mucho tiempo porque del suelo surgirán tentáculos de Zephon.

Tras acabar con él recibirás el don de escalar paredes.

Revisa el texto para ver a las zonas a las cue te permite acceder tu nueva habilidad.


Al fin y al cabo los humanos no son inútiles del todo, ¿verdad?


Cuando destroces sus patas, podrás coger uno de sus huevos.

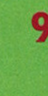

No te quedes parado mucho tiempo porque saldrás herido.




Un poder más en tu colección. Si sabes usarlo te será de utilidad.

Los símbolos de las puertas












8 9 10 11 12 13 14

EN BUSCA DE UN NUEVO DON

Teletraspórtate hasta la puerta 2 y entra a las ruinas en donde luchaste contra Kain anteriormente.

Cuando estés en la sala del trono busca un pilar a su derecha que sea diferente a los demás y que sea susceptible de ser escalado.



Ese es el único pilar que puedes escalar para seguir adelante.

Avanza por la cornisa para llegar a una puerta que da a un corredor. Al final de este pasillo hay dos puertas que desembocan en el mismo patio, así que entra por la que quieras.

Abandona el patio y llegarás a la entrada de un importante monumento para Nosgoth: la Tumba de los Serafan.

Antes de entrar a la tumba por su entrada principal recorre las paredes de la plaza y verás una grieta. Si continúas por ella llegarás a un nuevo portal de teletransporte, 7.

Vuelve a la entrada de la Tumba y entra desde el plano espiritual para atravesar la reja. Tras ella hallarás un portal de planos que debes utilizar para pasar al plano material y así poder abrir la puerta del final del corredor.

En esta nueva sala verás un bloque incrustado en la pared del fondo, tira de él y prepárate para una importante revelación.

Cuando estés en la cripta, y después de admirar la animación, pasa al plano espectral y el suelo de abrirá bajo tus pies. Atraviesa la verja del final del pasillo al que has ido a parar y aparecerás en una sala con una especia de cuadrilátero en el medio y un foso de agua alrededor.





EL JEFE MORLOCK



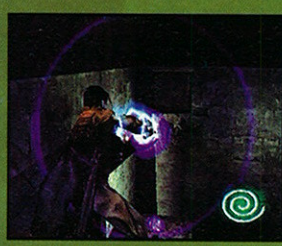


Busca el portal de planos y cuando te materialices en el mundo real aparecerá ante ti un nuevo enemigo: el jefe Morlock.

Disfruta de la animación, pero permanece alerta y en cuanto acabe salta para esquivar sus bolas de energía y sitúate a su lado. Golpéale repetidamente e intenta lanzarlo al agua si no tienes la Devoradoras de Almas disponible.

Tras conseguir derrotarle recibirás como premio tu tercer don: la posibilidad de lanzar bolas de energía cinética, ya sea empleando la Devoradora de Almas o sin ella.

LLEGADA AL REINO ACUÁTICO



Tus proyectiles también sirven para mover objetos, como por ejemplo, ese bloque de ahí.



No encontrarás muchos items como éste, una verdadera lástima porque vienen muy bien.

Tras derrotar a la criatura y adquirir su poder, dispara al bloque oscuro con un símbolo que hay en una de las paredes. Tras acertarle dos veces caerá al otro lado permitiéndote el acceso a una sala.

Continúa por la izquierda hasta llegar a una zona con agua. Adéntrate en ella desde el plano espectral y sal por el otro lado. Gira a la izquierda y busca el portal de planos para pasar al mundo material.

Escala la pared que tienes enfrente y, una vez en el saliente, salta y planea hasta la cima de la columna de la izquierda. Desde esta columna dispara al bloque que hay en lo alto del pilar de enfrente con las bolas de energía hasta hacerlo caer al suelo.

Salta hasta esa columna y llegarás a unas escalinatas que ascienden hasta una puerta. Cuando la cruces tendrás dos posibilidades para avanzar: a la derecha o de frente. Toma primero este último camino y corre hasta el final del pasillo. Utiliza un proyectil energético para romper la pared del fondo, la que tiene inscrito un extraño símbolo. Al desaparecer la pared darás con una sala piramidal con dos vampiros





esperándote en el suelo.

Salta abajo y sube por la pared opuesta hasta un hueco en lo alto. Allí podrás recoger un ítem que hará que tu capacidad para almacenar energía mágica para los jeroglíficos aumente.

Vuelve a la bifurcación para tomar el camino de la derecha. Atraviesa desde el plano espectral la verja que se interpone en el camino y accederás a una gran sala.

Utiliza el portal de planos para pasar al plano material, pero prepárate para las dos auténticas bestias que te esperan. Acaba con ellas y observa la sala en la que te encuentras. Hay una jaula en el centro con un bloque dentro.

Los símbolos de las puertas

1  2  3  4  5  6  7 

Si miras hacia arriba verás varias ventanas pero sólo una abierta. Debes colocar el bloque justo debajo de la ventana abierta empujándolo a base de proyectiles, pero sin pasar al interior de la jaula.





Cuando esté colocado en la posición correcta pasa al plano espiritual y atraviesa la jaula, sube al bloque y asciende hasta la ventana abierta.

Avanza hasta dar con un portal de planos que hay al borde de un saliente, la puerta de rejas que hay un poco antes del saliente te servirá para regresar si caes al fondo del lago que hay a continuación.

Desde el borde en el que te encuentras salta al barco que tienes enfrente. Sitúate en su extremo elevado (el derecho) y pasa al mundo espectral.

Ahora puedes saltar al saliente que queda frente a ti para entrar en una cueva.

Regresa a este lago cuando puedas nadar, encontrarás una abertura en una de las paredes del fondo que te conducirá hasta un ítem que aumentará tu capacidad para almacenar energía mágica.

Continúa por donde ibas hasta que des con el portal de planos que hay más adelante, pasa al mundo material.

Te encontrarás con dos puertas para elegir. La de la derecha da un portal de teletransporte, **8**. No olvides activarlo antes de proseguir por la puerta de la izquierda.

LA ABADÍA HUNDIDA

Abre las compuertas verdes con la espada o con energía para ver la CG que te presenta a una nueva raza de vampiros y te mostrará en lo que se ha convertido la abadía humana.





Mira a tu derecha y verás un pilar que sobresale del agua. Salta hasta él y de allí al siguiente. Debes saltar de pilar en pilar ayudándote de una cornisa de la pared para llegar a una puerta en una pared, al otro lado de la abadía.

Continúa por el corredor al que lleva esta entrada y acaba con los vampiros acuáticos hasta llegar a una sala con cuatro pasarelas en forma de cruz y con un gran tornillo en el medio. Avanza por la pasarela que está justo enfrente del lugar por el que has llegado.

Accederás a una gran sala con su parte central inundada y de la que sobresalen unos pilares. De nuevo tendrás que cruzar la sala saltando de pilar en pilar hasta el otro extremo y cruzar la puerta que allí verás.

Acaba con los enemigos que aguardan en el largo corredor al que has llegado y avanza tranquilo hasta que el pasillo quede cortado por agua. Pasa al plano espectral y métete en el agua. Cuando llegues al gigantesco salón con el suelo a cuadros gira a la derecha hasta dar con la pared. Sube al saliente y de éste al que hay encima con un portal de planos.

Cuando estés otra vez en el mundo material, escala la pared que tienes junto a ti hasta un hueco en la zona superior. Desde esa posición salta a las vigas de madera de enfrente. Salta de viga en viga y desde la última podrás llegar a un pasillo, a tu izquierda.

Rompe la cristalera con una bola de energía y salta a los salientes de piedra con forma de bestias que hay fuera. De saliente en saliente llegarás a estar enfrente de la abadía.

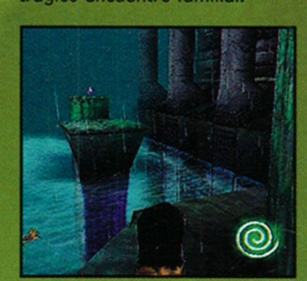
Salta al tejado y busca a tu derecha el campanario. Cuando estés en él, tira de la cuerda para hacer sonar la campana.

Baja por las escaleras de caracol e introdúcete en el agua hasta llegar a una sala circular con dos espectros vampíricos y unas columnas.

Acaba con los espectros y salta de columna en columna hasta llegar a la superficie, en donde podrás utilizar un portal de planos para pasar al mundo material. Prepárate para otro trágico encuentro familiar.



De momento tendrás que evitar el contacto con el agua.



Con la ayuda de las cornisas y los pilares llegarás a tu destino.

RAHAB, SEÑOR DEL AGUA

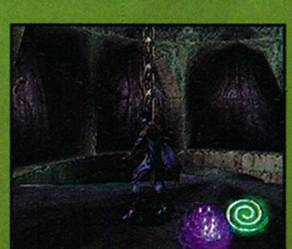
El único ataque molesto que recibirás de Rahab son unas bolas de energía parecidas a las que tú lanzas, pero afortunadamente quitan poca energía.

Ten cuidado con caer al agua, aunque tampoco será muy grave porque pasarás al mundo espectral en el que Rahab no puede hacerte daño y además podrás recuperar tu energía.

Observa la sala y verás unas ventanas redondas en la pared. Tendrás que destruirlas a base de proyectiles.

Cuando hayas roto todas te darás cuenta de que aunque Rahab es inmune al agua no lo es a la luz solar. Al absorber su espíritu obtendrás la habilidad de nadar sin que el agua resulte dañina para tu salud.

Revisa la Guía para ver a los sitios a los que puedes acceder con tu nuevo don.



Baja por esas escaleras si quieres conseguir otra habilidad.



Parece muy fiero pero tiene sus típicas debilidades de vampiro.

Los símbolos de las puertas

8 
9 
10 
11 
12 


13 
14 

CAMINO DEL REINO HUMANO

Tras acabar con Rahab vuelve a la sala inundada con el suelo a cuadros. Bucea en ella hasta dar con una gran puerta de madera cerrada en uno de los extremos del salón. Utiliza uno de tus proyectiles cinéticos para destrozarla y bajar por unas escaleras de caracol.

Llegarás a una sala con las paredes llenas de huecos pero casi todos tapiados, sólo uno te permitirá llegar a otra escalera y continuar hasta otra estancia.

Tienes que llegar a una sala de techo muy alto y rectangular, donde debes buscar el nicho que te permita salir del reino acuático. Saldrás a la sala en la que conociste a tu primer espectro vampírico, ¿te acuerdas?

Mientras deambulas por esta parte del mundo sumergido tienes que tener cuidado con las vainas que hay ancladas al fondo, pues de ellas salen los vampiros del clan de tu hermano Rahab.

Vuelve a los acantilados del Vórtice por donde fuiste arrojado en vida. Puedes llegar a ellos desde el portal de teletransporte **2**.

Si suponemos que el camino que queda a la izquierda, hacia el antiguo clan de Raziel por el que ya pasaste, es el oeste, continúa hasta el extremo de la plataforma norte de los acantilados (todo de frente desde que pasas por el puente colgante). Tírate al agua y colócate debajo de la entrada que hay más al norte, ahora toma impulso desde el agua (pulsa L1) y salta fuera hasta la entrada.

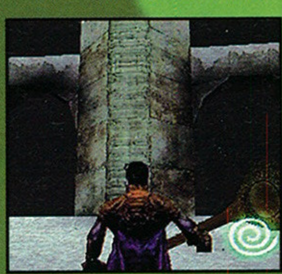
Avanza hasta que llegues a una tierra en la que nieva. Corre hasta una zona abierta con unos pilares y unos arcos. Toma el camino de la derecha y podrás llegar a un nuevo portal de teletransporte, el **9**.

Olvídate del camino que queda de frente, hacia allí te dirigirás más tarde. Observa el pilar que hay de camino hacia el portal **9**, podrás escalar por dos de sus caras.

Desde la cima del pilar salta y planea hasta el tejado de la edificación que hay enfrente de ti. Salta al patio que hay debajo y escucha lo que te cuentan.

Tras la animación cruza las puertas dobles que hay en el otro extremo del patio.


Es probable que ese camino lleve a algún sitio interesante para ti.


Sube a ese pilar y podrás planear hasta la guarida de Dumah.

LOS RESTOS DEL CLAN DUMAHIM

Pasa al plano espectral y atraviesa un par de verjas hasta llegar a una gran estancia cuadrada con una zona vallada en la medio.

Dentro de esta zona hay un bloque de piedra y varios ventanales abiertos en la zona superior. Ve hacia el otro extremo de la sala desde la parte por la que has llegado para encontrar un portal de planos que debes usar para pasar al mundo material.

Sin entrar en la zona vallada y desde plano material, utiliza tus proyectiles cinéticos para empujar el bloque contra la pared de enfrente, hasta que quede situado bajo uno de los ventanales (el que está más cerca de la entrada por la que llegaste). Vuelve al plano espectral para pasar a la zona vallada del bloque, sube a éste y salta al ventanal.

Utiliza el portal de planos que hay allí y salta por el hueco que hay en la pared hasta el suelo. Toma el camino de la izquierda, un callejón sin salida que tiene en la pared del fondo un bloque de piedra incrustado. Sácalo de su hueco y colócalo pegado a la pared de la derecha, debajo del ventanal. Salta a éste último y planea hasta el que hay enfrente, al otro lado del patio.

El corredor termina en una amplía sala con dos piscinas separadas por un dique y con varios bloques en el fondo, cuatro en la primera piscina y dos en la segunda. Salta hasta el dique y activa la palanca que hay en un hueco a la derecha. Esto hará que las piscinas se vacíen y puedas así mover los bloques de piedra.

El objetivo es apilar los bloques para pasar por la abertura de la pared del fondo, en lo alto. Ve a la segunda piscina y apila los dos bloques, después empújalos hasta pegarlos al dique que separa a las dos piscinas. Ahora ve a la primera y apila otros dos también pegándolos al dique.

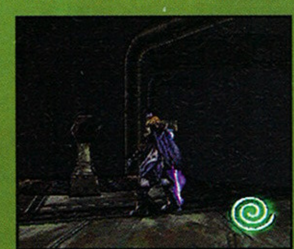
Usa un tercer bloque pegado a estos dos para voltear el que está arriba y colocarlo encima del dique. Empuja este último para que caiga encima de los dos de la segunda piscina. De esta forma tendrás una torre de tres bloques que deberás arrastrar para ponerlos bajo el saliente al que quieres llegar.

Vuelve a voltear sobre el dique el cuarto bloque de la primera piscina de la misma forma que lo hiciste con el otro. Cuando lo tengas en el dique arrójalo al fondo de la segunda piscina y empújalo hasta colocarlo junto a la pila de tres. La figura que debes obtener para poder subir es una especie de "L".

Avanza por el corredor y llegarás a un gran horno apagado. Para encenderlo gira la válvula de la izquierda para que salga gas y después tira de la palanca de la derecha. La explosión destrozará dos tapias en la parte baja del horno. Una lleva a la sala del bloque de piedra rodeado por una valla en la que ya has estado, camino que tendrás que usar cuando te enfrentes al Señor de este clan.

Entra por el pasadizo que ha dejado a la vista la tapia que tienes justo de tras tuyo, junto a la palanca que enciende el horno. Estás en uno de los ventanales que hay en la sala del bloque de antes y tienes que llegar hasta el ventanal de enfrente. ¿Ves el bloque de tu derecha?, bien, empújalo para que caiga al suelo de abajo.

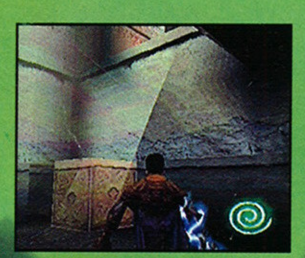




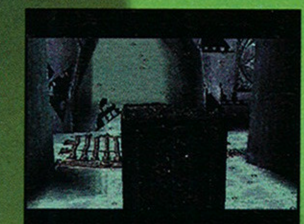


Los símbolos de las puertas

1  2  3  4  5  6  7 


Antes de subir al ventanal tienes que sacar el bloque de la pared.

Esa es la forma en la que deben quedar los bloques para subir.


Pasa por la puerta y te enfrentarás al invencible Dumah.

Salta tú también tras el bloque y apila los dos cubos de piedra para empujarlos debajo del ventanal al que tienes que subir. Al final no bajes, pero mira las plataformas de los lados. Tienes que subir hasta la palanca de la zona más alta.

Pasa al plano espectral y las plataformas cambiarán, de forma que puedas llegar hasta la palanca saltando en ellas.

Pasa a la plataforma de enfrente de la palanca para pasar al mundo material a través del portal de planos. Vuelve a la palanca y actívala. Bajará una pasarela y dejará al descubierto un pasadizo justo debajo de ti. Avanza por el corredor hasta la bifurcación. A la izquierda tienes una gran sala con un obelisco rodeado por una valla y una puerta doble enorme que, como habrás adivinado, no esconde nada bueno para tu salud.

Toma el camino de la derecha que lleva hasta una pasillo cortado con un bloque de piedra incrustado en la pared. Sácalo y empújalo en dirección a la sala del obelisco hasta que des con el tope del suelo. Salta al bloque y sube por la abertura del techo.

Llegarás a una sala con cuatro columnas, algunos vampiros y una salida en la parte alta. Mata a los vampiros para que no te molesten y salta sobre la columna más baja de la sala. Pasa al plano espectral y la que hay enfrente descenderá junto con un portal de planos. Salta a ella y utiliza el portal de planos para pasar al mundo material. Salta a la siguiente columna y vuelve a la dimensión espectral.

Ahora puedes llegar hasta la última columna que también guarda otro portal de planos para que pases al material. Desde ese pilar y siempre desde el plano material salta a la salida de la pared. Ahora planea para caer junto al obelisco, en la zona vallada.

Empuja el obelisco para que caiga y rompa la puerta doble. Entra y prepárate para conocer a tu último hermano: Dumah.

EL INVENCIBLE DUMAH

Primero entra en el salón del trono y avanza hasta quedar junto a él. Arranca una a una las lanzas que atraviesan el cuerpo de Dumah. Cuando le quites la última despertará para retarte a un combate a muerte.

Es inútil que le golpees con lanzas o con la Devoradora de Almas, que le lances proyectiles o le insultes. Para derrotarle tienes que hacer de cebo y conducirle hasta el gran horno que activaste anteriormente.

Tienes el camino libre hasta el horno, pasando junto al bloque de piedra que sacaste de la pared antes y cruzando la pasarela que hiciste descender con la palanca y que conduce a la sala de los bloques vallados.

Recuerda que la explosión del horno hizo que fuese posible llegar desde éste a la sala de la que te hablamos.

Con mucha paciencia atrae a Dumah hasta el horno saltando cuando haga temblar el suelo, ya que si te pilla el temblor quedarás a su merced durante un tiempo.

Cuando estés con él en la sala del horno, corre para encenderlo igual que antes.



Al morir Dumah carbonizado adquirirás la habilidad de constreñir objetos y enemigos.



LA CIUDADELA HUMANA

El explorar esta parte de Nosgoth no es imprescindible para acabar la aventura, pero conseguirás valiosos items que te vendrán muy bien.

Para acceder al último bastión humano tendrás que dirigirte al Vórtice utilizando el portal de teletransporte 2.

Salta a la plataforma que está más al norte y planea hasta la pequeña cascada de la izquierda, continúa bajo el agua y sal a la superficie cuando puedas. Busca una puerta pequeña con un foco que parpadea encima suyo y entra.

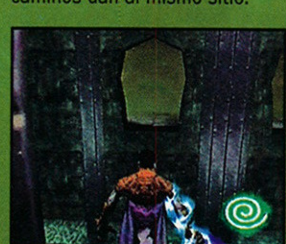
Sube las escaleras y verás encontrarás dos bloques metálicos empotrados en la pared. Sácalos y apílalos junto a la pared de la izquierda para llegar al saliente de arriba.

Llegarás hasta un ventanal que queda encima del canal anterior. Planea hasta el hueco que tienes enfrente de ti.

Continúa por el único camino que hay, hasta que bajes por una rampa. Sube las escaleras y llegarás a una sala circular con unas altas puertas dobles. Tras cruzarlas aparecerás en un espacio abierto con dos rampas y un foso de agua. Sube por cualquiera de las dos rampas y verás una chimenea y una tubería enorme.

Antes de nada, deberías buscar un portal de transporte. Para ello entra por la puerta de la izquierda de la tubería.

Tras subir numerosas escaleras saldrás a una plaza en la que puedes optar entre izquierda y derecha. Ambos caminos dan al mismo sitio.

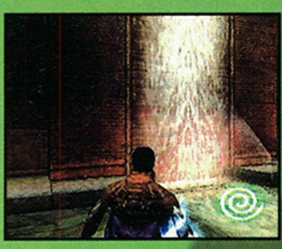

Los humanos no pensaron en tus habilidades al construir su casa.

En una de las paredes de la plaza verás que cae una cascada de agua: escala esa pared y conseguirás otro potenciador de vida.


Muy amable por su parte al ofrecer su yugular, aprovéchala.

Los símbolos de las puertas

8  9  10  11  12  13  14 


Tras esa cascada se oculta una pared escalable. Si subes por ella podrás llegar a suculentos items.

Desde ahí salta a la cornisa de enfrente y avanza por la pared ayudándote de las cornisas hasta llegar a otro hueco en el edificio central.

Activa el interruptor que allí verás y se abrirá una puerta justo debajo de ti, entra por ella y escala por la pared de la izquierda. Desde el saliente en el que te encuentras salta y planea hasta el de enfrente y podrás recoger otro de esos items que aumentan tu capacidad de energía mágica.



Vuelve hacia atrás y salta al suelo. Ahora tendrás que entrar por una pequeña puerta que queda en el otro extremo de la plaza desde donde llegaste, de esta forma podrás acceder al portal **11**.

Regresa a la chimenea y la tubería, y pasa por la puerta que hay detrás. Sube las escaleras y saldrás a un una zona abierta con un único camino. Avanza hasta dar con un canal que lleva un pequeño torrente de agua.

Antes de seguir sube por una pared escalable que hay a tu izquierda para llegar a un hueco en lo alto de la pared. Desde ahí salta a otro que hay enfrente y vuelve a planear para llegar hasta otro hueco con energía mágica. Ahora baja y pasa a la otra orilla del canal para activar un interruptor que corte el agua.

Camina por el canal y llegarás a una gran sala con bloques de piedra bajo una reja que podrás atravesar desde el plano espectral. Pero para poder llegar hasta la verja tendrás que apilar los dos bloques metálicos sueltos sobre los de piedra.

Cuando hayas atravesado la verja sigue hasta una sala con dos escaleras curvas y un portal de planos por el que debes pasar al mundo material.

Sube por cualquiera de las escaleras y pulsa el interruptor para elevar las rejas. Dentro hay una fuente con un potenciador de vida.

Si te alejas de allí y dejas que transcurra un rato, cuando vuelvas a la fuente hallarás un nuevo potenciador.

ENTRADA A LA CUEVA DEL ORÁCULO


Constriñe el péndulo central y aparecerá una puerta.



Utiliza cualquier portal de teletransporte para llegar hasta el **9**. Avanza por el camino de la derecha hasta una explanada con una gran puerta y un reloj de sol. Utiliza tu habilidad para constreñir objetos con el reloj y la puerta se abrirá ofreciéndote un corredor por donde avanzar. Darás con un pasillo que va a la derecha, si continúas por ahí podrás activar el portal **13**.

Avanza hasta toparte con una puerta grande, metálica y con un símbolo. No puedes abrirla, pero quédate con su posición, porque tendrás que volver.

Pasa al plano espectral y se abrirá una grieta en la pared de la izquierda por la cue puedes pasar. Encontrarás otro reloj de sol con dos puertas a los lados y un portal para llegar al mundo material.

Primero asómate al acantilado de enfrente y verás una gran puerta cerrada con una "Z" y una "O" pintadas en ella. Constriñe el reloj de sol (desde el plano material) y las puertas se abrirán. Pasa por la de la derecha y regresa al plano espiritual para atravesar la verja. Más adelante pasa al mundo material gracias a un portal de planos.

Mira a tu alrededor y verás a tu izquierda un bloque incrustado en la pared y a tu derecha otro y un hueco. Saca el bloque de la pared de la izquierda y tíralo a la parte baja, ahora saca el bloque de la derecha y mételo en el primero.

Vuelve al reloj de sol y entra por la otra puerta, donde verás más huecos. Salta a la zona baja y sube el bloque que arrojaste para colocarlo en el hueco de la "Z" dibujada.

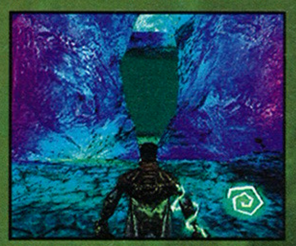
Ahora vuelve al otro lado, por la otra puerta, y saca el bloque del hueco en el que lo colocaste anteriormente y mételo en el que tiene dibujada la "O". Con todo esto se abrirá la puerta central. Pasa por ella y gira a la derecha. Si constriñes el reloj que verás se abrirá la puerta de al lado y podrás recoger una bola de energía mágica.

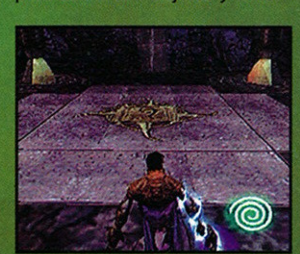
Sigue por el corredor y atraviesa la puerta desde el plano espectral, continúa y llegarás a un precipicio. Planea hasta el hueco que hay a la derecha y utiliza el portal de planos para pasar el mundo material. Ahora salta a la pasarela central y avanza hasta una sala con un puerta y dos bloques de piedra a los lados.

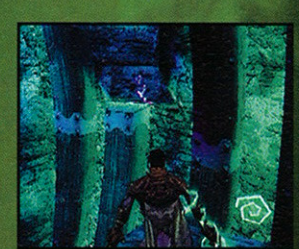
Empuja los bloques hasta la entrada de los huecos que hay junto a ellos y aléjate. Utiliza los proyectiles energéticos para encajarlos en los huecos y hacer que la puerta se abra.

Continúa hasta una sala circular con unos pilares y un símbolo con forma de "9" en el medio. Antes de esta sala hay un hueco a la izquierda que te guarda una bola de energía si pasas al plano espectral.

En la estancia circular, y siempre desde el plano material, utiliza tu habilidad para constreñir objetos y hacer que las flechas blancas que hay en las bases de los pilares giren hasta apuntar al "9" del medio. Esto hará que se abra la gran puerta que encontraste al principio y que estaba cerrada, así que vuelve hasta ella. Tendrás que constreñir un reloj de sol que viste antes.


Esa grieta sólo aparecerá si pasas al plano espectral.

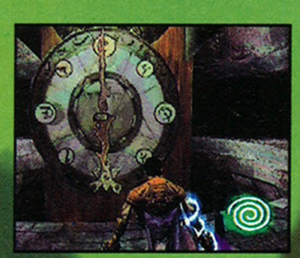

Tienes que dejar mirando todas las bases de las columnas hacia ese extraño símbolo del suelo


Ajusta el salto y planea hasta ese portal de planos. Si te caes tendrás que dar un buen rodeo.

Los símbolos de las puertas

1  2  3  4  5  6  7 

LA GUARIDA DE MOEBIUS


Acciona las palancas hasta que las manecillas den las seis en punto. Ahora puedes saltar abajo


Combina los paneles y el rayo de luz cambiará de color. Tendrás que hallar el color correcto.

Tras aquella puerta se encontraba la entrada al hogar del Tejedor del Tiempo.

Constriñe el péndulo del extraño artefacto y se abrirá una nueva puerta, pasa por ella y darás con un reloj gigantesco con la figura petrificada de Moebius custodiándolo.

Utiliza las dos palancas que hay junto a él para hacer que la manecillas del reloj se muevan hasta las seis en punto. Entra por la otra puerta que hay en la sala y desciende hasta el agujero que se ha abierto bajo el reloj.

Te encuentras en una extraña sala: un rayo de luz sale por el agujero por el que entraste y atraviesa dos lentes en un extremo de la sala hasta impactar en un panel rosa (lo llamaremos panel central). También hay un panel rojo a la derecha del panel central y otro a la izquierda, ambos con sus correspondientes lentes.

Ve hacia las dos lentes del panel central y haz girar (constriñéndola) la lente más cercana al centro de la sala hasta que una cara azul "reciba" al rayo de luz. Gira la segunda lente hasta que la cara de color rojo mire al panel rosa y además reciba el haz de luz con el mismo color rojo.

El rayo resultante es rosa, igual que el panel central, ¿captas el mecanismo?

Ve al panel de la derecha, el rojo, y gira la lente hasta que un lado rojo mire al panel y el otro lado rojo al centro de la sala. Ahora debes hacer lo mismo con el panel de la izquierda, gira la lente hasta que el color azul mire al panel y al centro de la estancia. Ya sólo te queda girar al foco de luz (con la constricción también) para que enfoque, uno por uno, los tres paneles de colores, tras ello se abrirá la ansiada puerta, ¡uff!

Tras esa puerta hay un nuevo puzzle, una sala que tiene por suelo un reloj con tres manecillas y, en vez de números, los símbolos de los clanes vampíricos. También hay tres especie de "barriles" que hacen de interruptores que mueven las manecillas. El "barril" rojo mueve la manecilla roja, el azul la azul, y la amarilla, mueve la amarilla.

Fíjate en la puerta cerrada de la sala y mira los tres símbolos de colores: azul, amarillo y rojo. Los tres están dibujados en la esfera del reloj. Tu misión es colocar las manecillas de colores en el símbolo correspondiente, para ello utiliza los "barriles" que mueven las manecillas, constriñéndolos.

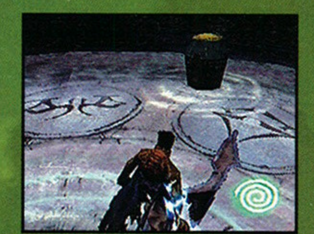
Tras haber puesto cada manecilla en su sitio la puerta se abrirá. Darás con una sala que queda a tus pies con dos gigantescas ruedas dentadas en el suelo.

Salta hasta abajo y retira los bloques de piedra que están encajados entre las ruedas dentadas y que impiden que giren. Cuando vuelvan a girar se elevará una plataforma a la izquierda, para subir a ella pasa al plano espectral y salta sobre el eje de la rueda dentada de la izquierda, desde aquí puedes llegar a la plataforma.

Planea hasta el saliente de la pared y pasa al mundo material con el portal de planos que hay ahí.

Observa el péndulo y calcula el momento justo para saltar sobre él para que puedas llegar hasta la entrada que hay en lo alto.

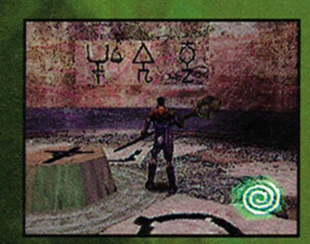

Tres símbolos para tres manecillas y la puerta se abrirá.


Esos bidones de colores cambian la posición de las manecillas.

EN BUSCA DE VENGANZA

Déjate caer hasta un corredor que desciende. Acaba con la bestia que te espera y acércate a la primera valla que encuentres en la pared de la derecha pero no la cruces. Utiliza un proyectil cinético para empujar el bloque de piedra hasta la sala de abajo.

Continúa descendiendo y repite lo mismo con otra valla en la pared derecha. Avanza hasta llegar a la sala a la que has arrojado los dos bloques.


Los símbolos de la pared son los mismos en las tres salas.


Constriñe la parte central para que rote hasta su sitio correcto.

Mira el dibujo central del suelo y fíjate en él para colocar los bloques sobre el propio dibujo en la posición correcta. Al hacerlo se abrirá la gran puerta de esa sala.

Arrójate por el agujero del suelo y avanza hasta una zona con tres salas. Cada sala tiene tres símbolos pintados en una de las paredes. En el suelo están dibujadas las mitades de esos tres símbolos y en el medio hay un dispositivo giratorio con la otra mitad de uno de los símbolos.

Con tu habilidad de constricción deberás girarlo hasta que coincida con una de las otras mitades y forme uno de los símbolos de la pared.

Repite el proceso en las tres salas y un mecanismo oscilante se pondrá en funcionamiento. Salta sobre ellos para activar tres interruptores que abrirán una puerta un poco más atrás.

Pasa por ella y llegarás aun largo corredor donde irás rememorando algunos momentos de tu búsqueda de venganza. Cuando lleves un rato avanzando encontrarás una pequeña puerta en la pared de la izquierda. Tras ella podrás activar el portal de teletransporte **14**. Prepárate, tu búsqueda ha finalizado.


Los cuatro bloques tienen que colocarse igual que el dibujo.

Los símbolos de las puertas


8  9  10  11  12  13  14 

KAIN, EL ENFRENTAMIENTO FINAL


Por fin tienes a Kain al alcance de tu espada, ¡a por él!.


Con cada golpe, Kain subirá un nivel. Ve de nuevo tras él.

Tras unos argumentos poco convincentes por parte de Kain, nada podrá evitar que la lucha de comienzo.

La sala en la que te encuentras tiene tres niveles de altura y Kain te atacará desde los tres dependiendo de las veces que lo hayas herido.

Debes saber que la única forma que hay de acabar con Kain es utilizando la Segadora de Almas para golpearle.

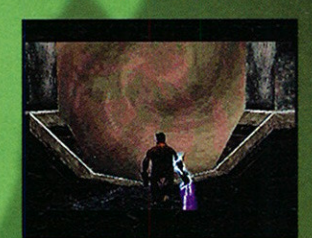
Si pierdes esta espectacular espada tendrás que recuperarla pasando al plano espectral. Cualquier otro golpe sólo servirá para que Kain interrumpa la ejecución de su ataque, algo bastante útil cuando estás lejos de él, ya que con una simple bola de energía le desconcentrarás y tendrás tiempo de acercarte.

Kain empezará a teletransportarse, pero siempre en el primer nivel. Dale con la Segadora de Almas y empezará a hacer lo mismo pero en el segundo nivel.

Cuando le hayas golpeado otra vez, continuará en el tercer nivel.

Cuando le persigas por ese nivel tienes que evitar acercarte a una puerta oval marrón que hay en una de las paredes, porque si lo haces sin haber golpeado a Kain por tercera vez el combate se acabará para ti.

Entra por esa puerta única y exclusivamente cuando hayas rematado a Kain con tu tercer mandoble de espada.


Entra tras Kain en esa puerta viscosa y conocerás a Moebius.


Interrumpe su ataque utilizando tus proyectiles contra él.


Ese es el mismo tipo que viste petrificado anteriormente.

EVENTOS PARALELOS PARA CONSEGUIR LOS HECHIZOS

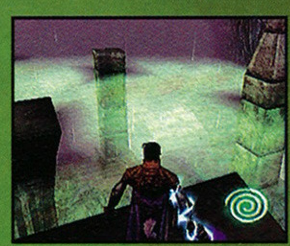
JEROGLÍFICO DE FUERZA

Cuando poseas el don de Melchiah ve hacia el lago con columnas que está cerca del portal de teletransporte 4, tírate al agua desde el mundo espectral. En una de las dos cuevas que hay en el fondo hay dos verjas que ahora podrás atravesar con tu nuevo don.

En una hay un ítem que en el futuro te permitirá aumentar tu salud. En la otra podrás hacerte con el primer poder de jeroglífico: Fuerza.

Para obtenerlo, pasa al mundo material desde el portal de planos que hay en la sala y empuja las tres columnas de la sala para que caigan al centro. Recoge el ítem que aparecerá ante ti para conseguir ese nuevo y destructivo poder

Observa las luces azules que hay en el suelo, utilízalas cada vez que veas unas iguales para reponer tu poder mágico al máximo.


El lago esconde dos cuevas que llevan a dos Jeroglíficos mágicos.


Empuja las tres columnas para obtener tu primer poder mágico.

JEROGLÍFICO DE PIEDRA

Cuando poseas la habilidad de escalar, teletranspórtate hasta el portal 4. Sal al lago que ya conoces y tírate al agua.

En el fondo encontrarás dos entradas a distintas a sendas cuevas. A una de ella ya entraste anteriormente y te permitió coger el Jeroglífico de Fuerza. Pues bien, la entrada a la otra cueva te conducirá al Jeroglífico de Piedra.

Entra a dicha cueva y sube, cuando llegues al fondo, a un saliente donde encontrarás un portal de planos para pasar al plano material.

Escala el muro que tienes enfrente y avanza hasta llegar a un espacio abierto con una calavera gigante al fondo.

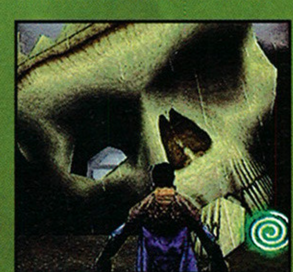
Antes de dirigirte hacia la calavera busca un trecho escalable en la pared de la izquierda del valle, sube por ella y llegarás a un nuevo portal de teletransporte, el 10.

Si sigues ascendiendo por la pared de la izquierda llegarás hasta un saliente con un potenciador de vida. Ahora baja hasta el fondo del valle y entra por el ojo de la calavera.

Avanza por el corredor hasta dar con una pared escalable. Sube por ella y vuelve ascender por la pared que queda a tu derecha. Observa las plataformas de madera que hay colgando sobre ti. Súbete a la que queda más cerca de la pared por la que has subido.

Salta al saliente del muro que hay al lado y pasa al plano espectral.


Lánzate a por este Jeroglífico sólo si puedes escalar paredes.


Con semejante tamaño, es una suerte para ti que esté muerto.

Los símbolos de las puertas

1  2  3  4  5  6  7 



Ahí arriba se esconde el bloque de piedra que seguro que te falta



Tendrás tirar como una mula de un motón de piedras como esa.

Al hacerlo, una de las plataformas bajará un poco hasta quedar a tu alcance. Salta a ella y avanza hasta el final, ahora monta en otra que hay a tu izquierda y que lleva hasta un portal de planos.

Regresa al plano material y mira encima de ti, verás otra pasarela de madera, asciende a ella y quedarás debajo de una nueva pasarela. Sube y avanza hasta las escaleras de caracol, continúa por una viga de piedra rota hasta llegar a tierra firme.

Sube por la pared de tu derecha y verás al fondo una puerta que da a una azotea. Corre hasta el final de la azotea acabando con el vampiro, sitúate en el hueco de la barandilla y observa el saliente de tu izquierda, a lo lejos. Salta y planea hasta el saliente continuando por el camino que hay en la ladera de la montaña hasta la entrada a una cueva que se interna en ella.

Antes de llegar al fondo de la cueva pasarás entre dos pequeñas hogueras. Mira la pared de la derecha y descubrirás un hueco. Sube al hueco y empuja el bloque que hallarás al suelo hasta el fondo de la cueva. Cuando llegues al fondo verás una estatua de un guerrero arrodillado. Observa tu alrededor y descubrirás seis huecos en los murales de las paredes y bloques de piedra. Los bloques están junto a la estatua y en una sala contigua detrás de ella, además del que has arrastrado hasta ahí.

Puedes llegar a la sala contigua por los pasillos elevados a ambos lados de la estatua. En esta sala hay unos bloques altos que tendrás que bajar ayudándote de los bloques sueltos de la estancia.

Cuando completes el mural correctamente (sobran algunos bloques) se te concederá el Jeroglífico de Piedra.

JEROGLÍFICO DE SONIDO

Con la habilidad de lanzar bolas de energía podrás ir a por el Jeroglífico del Sonido.

Utiliza cualquier portal de teletransporte para llegar hasta el **5**. Toma el camino que lleva hasta la catedral. Salta al fondo del primer foso que utilizaste para planear antes, pero esta vez no asciendas.

Pasa por la puerta que hay en el fondo y avanza por el pasillo hasta que des con una pared escalable con una cristalera en la cima.

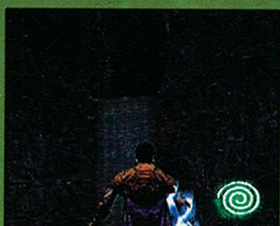
Rompe la cristalera con una bola de energía y sube por la pared. Continúa por el corredor hasta una verja, atraviésala y entrarás en una sala con tres columnas.

Utiliza el portal de planos, coge la maza que hay en la pared del fondo y sube por la pared que hay junto a la entrada hasta un hueco en la parte de arriba. Arroja la maza a cualquiera de los dos huecos que quedan a tus lados.

Tras lanzarlo pasa al plano espectral y la primera columna se pondrá a tu alcance junto con un portal de planos.

Desde el plano material salta al hueco al que hayas arrojado la maza y recógela. Vuelve a la columna y salta hasta la última. Deja la maza con cuidado junto a ti y rompe la vidriera de enfrente con un proyectil cinético. Recoge la maza y lánzala al nuevo pasillo que ha quedado ante ti.

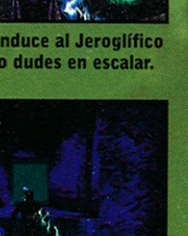
Pasa al plano espiritual y salta hasta ese pasillo. Utiliza el portal de planos que tienes junto a ti y recoge la maza. Corre hasta el final del pasillo y verás una gran campana. Golpéala con la maza y el Jeroglífico de Sonido será tuyo.



Esa cueva conduce al Jeroglífico de Sonido. No dudes en escalar.



Ese poder bien merece tanto esfuerzo físico, te lo aseguramos

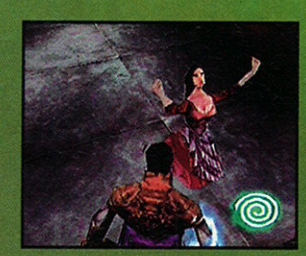




JEROGLÍFICO DE AGUA

Si posees la habilidad de nadar puedes hallar este Jeroglífico. Ve hacia el Vórtice, usando el portal **2**, y desde la plataforma que está más al norte salta a la cascada de la izquierda.





Continúa avanzando por el agua hasta que puedas salir a la superficie. Busca una pequeña puerta de madera y crúzala. Saca los dos bloques metálicos de la pared tras subir por la escalinata. Apila los bloques metálicos que hay incrustados en la pared debajo de la abertura de arriba. Sube a ella y llegarás a un ventanal sobre el canal.

Planea hasta el ventanal de enfrente y habrás llegado a la Ciudadela Humana. Sigue hasta bajar por una rampa y entonces gira a la izquierda para llegar hasta una sala circular con puertas dobles.

Crúzala y llegarás a un foso de agua con dos rampas en la superficie. Tírate al agua y pasa al plano espectral para atravesar la rejilla que queda bajo la pasarela de la superficie.

Una vez hayas pasado, utiliza el portal de planos para pasar al mundo espectral y poder nadar por el tubo.

Pasa esquivando las aspas de la hélice y entra por un nuevo tubo.

Los símbolos de las puertas

8  9  10  11  12  13  14 

Continúa hasta dejar atrás los agobiantes tubos y salir a un espacio un poco más abierto. Sal a la superficie y tira para la derecha. Llegarás hasta una sala con una bonita estatua, sal por la puerta de la derecha pero recuerda que el Jeroglífico de Agua aparecerá junto a esta estatua.

Tras subir unas escaleras aparecerás en una sala con un foso de agua, crúzalo y empuja al agua el bloque que hay al fondo. Tendrás que encontrar un agujero en el suelo donde encajar el bloque y así hacer que la sala se llene de agua.

Ahora ya puedes ir a recoger tu nuevo poder a la sala de la estatua.





JEROGLÍFICO DE LUZ SOLAR



Atraviesa esa reja, pero sólo si tienes la habilidad de Rahab.



Para evitar que la rueda vuelva a su sitio, encaja el bloque gris.



Cuando tengas el don de nadar podrás hacerte con este nuevo "hechizo".

Utiliza cualquier portal de teletransporte para llegar hasta el 5. Ve hacia la entrada a la zona de la Catedral y verás un foso de agua. Nada hacia la derecha y pasa al plano espectral para atravesar la verja.

Continúa hasta una cueva circular con un portal de planos. Pasa al mundo material y bucea hasta la entrada de arriba. Saldrás a una zona rocosa y verás una pequeña animación te mostrará un faro en lo alto.

Bucea siguiendo la pared de la derecha y llegarás hasta una cueva en el fondo del lago que conduce hasta el portal de teletransporte 12.

Vuelve hasta la zona del faro y sal a la superficie, ahora busca alguna roca por la que subir. Tienes que llegar hasta la parte superior del faro, para ello salta de roca en roca y de saliente en saliente hasta llegar a la entrada de una cueva en lo alto (no tendrás muchos problemas para ir ascendiendo).

Continúa por la cueva hasta que veas de nuevo la luz. Desde aquí puedes planear hasta la parte superior del faro, así que hazlo.

Busca la entrada a una cueva a tu izquierda y entra por ella hasta cruzar una pequeña puerta. Saldrás al otro lado del faro. Desciende por el camino estrecho que hay a la izquierda y entra por el primer hueco de la pared.

Tras cruzar una puerta y avanzar por un corredor llegarás a una sala con dos engranajes en el suelo y una manivela en la pared de la derecha. Sube a la estructura que hay sobre los engranajes y empuja el bloque de piedra para que caiga al suelo. Acércalo a los engranajes pero sin que los toque y acciona la manivela: los engranajes girarán en un sentido pero poco a poco volverán a su posición inicial.

Tendrás que interponer el bloque en un hueco de las ruedas dentadas para que esto no ocurra y las llamas de las paredes queden encendidas.

Vuelve al camino que descendía desde el faro y entra por el siguiente hueco que encontrarás al final.

En esta sala con columnas tendrás que recoger más tarde el Jeroglífico de Luz Solar, así que quédate con su localización.

Sal al camino otra vez y salta sobre las plataformas circulares que hay en la superficie del lago. Salta de plataforma en plataforma hasta entrar a la base del faro.

Corre por el pasillo hasta una profunda sala con una derruida escalera de caracol en la pared y un eje en el medio. Salta directamente hasta el fondo y continúa por el único camino que hay.

Cuando aparentemente no puedes seguir porque una parte del mecanismo tapa la salida de la pared de la izquierda, pasa al plano espectral y verás como se abre un hueco por sorpresa. Entra por el hueco y utiliza el portal de planos de más adelante. Pasa por la puerta para llegar a una nueva sala llena de maquinaria.

Aparecerás en una sala grande con un molino de agua quieto. Ve a la izquierda y en un foso verás unas tuberías incompletas y unos bloques. Coloca los bloques huecos de forma que las dos tuberías se comuniquen a través de ellos.

Salta fuera del bloque y sigue el camino de la tubería que sale de la pared hasta una válvula que tendrás que girar.

Acércate al molino de agua y utiliza el vapor que sale junto a él para planear hasta un fuelle que tiene encima. Salta desde el fuelle hasta la pasarela de la pared y entra por la puerta.

Saldrás a una sala con pistones que suben y bajan., Busca los agujeros que hay en el suelo y salta hacia abajo a través de uno de ellos. Avanza hasta la sala por la que te dejaste caer y sube por los trozos de pasarela de la pared hasta la puerta de arriba.

Sal a la base del faro y sube al camino de piedra de la izquierda, por el que ya pasaste. Hacia la mitad de éste puedes subir a otro más elevado. Continúa hasta el final y sube al nicho que queda sobre ti. Espera a que la luz del faro te enfoque y rápidamente, pasa al plano espectral para que el haz de luz quede quieto en esa posición. Vuelve a la sala con columnas que hay debajo y recoge tu nuevo poder.



En esta sala se te dará el poder que tanto trabajo te ha costado.

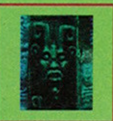


En el plano espectral las cosas no siempre son lo que parecen.



Ese haz de luz tiene que enfocar al pequeño orificio de la pared.

Los símbolos de las puertas

1 
2 
3 
4 
5 
6 
7 
8 
9 
10
11
12 
13
14 

JEROGLÍFICO DE FUEGO


Tú eres inmune al agua pero la mayoría de tus enemigos no.

Antes de ascender a la superficie recoge esta antorcha apagada.

Teletranspórtate hasta el portal 3 si tienes la habilidad de bucear y sal por la puerta para entrar en la de enfrente.

Gira a la izquierda e intérnate en el pasadizo con agua. Bucea hasta una entrada en la parte alta de la pared del final. Recorre el túnel hasta salir a una zona circular, recoge la antorcha que hay a la derecha y sal del agua.

En esta sala redonda hay tres posible entradas. Dirígete hacia la que no tiene puerta y avanza hasta el final. El corredor queda interrumpido por una caída a una sala con columnas. Una animación te enseñará hasta donde tienes que llegar.

Lanza, apuntando manualmente, la antorcha hasta la zona del otro extremo de la sala y vuelve hacia atrás, a la piscina por donde saliste.

Pasa por la puerta pequeña y encontrarás una sala con dos vampiros, una manivela y una puerta cerrada metálica.

Gira la manivela y pasa al plano espectral para que la puerta que has abierto no se cierre. Pasa por ella y utiliza el portal de planos que encontrarás tras ella.

Ya en el mundo material, salta a la sala de abajo y acciona la manivela para que se abra la reja de la piscina.

En la sala contigua está la estatua a la que tendrás que volver después para recoger el Jeroglífico.

Regresa a la sala de la piscina y vuelve a tomar el camino que conduce hacia el sitio donde arrojaste la antorcha. Cuando llegues al borde del camino pasa al plano espectral y las columnas descenderán de forma que podrás llegar a la sala del otro extremo. Allí encontrarás un portal de planos y la antorcha que lanzaste. Recógela desde el mundo material y enciéndela arrimándola a la hoguera.

Salta al suelo en la sala de las columnas y vuelve por el camino por el que llegaste escalando la pared de enfrente.


Otra manivela. Si la accionas abrirás la puerta de enfrente.


Aunque sean dos contra uno, debería ser pan comido para ti.

Ahora sólo tienes que volver junto a la estatua que viste antes y encender con la antorcha el recipiente que tiene en sus manos.

De forma espectacular aparecerá el Jeroglífico para que te hagas con él.




Tranquilo, ese bicho no te pegará, sino todo lo contrario.

FIRE REAVER

Cuando tengas el don de Rahab puedes decidirte por sumar una habilidad más a tu Devoradora de Almas.

Vuelve hasta el portal 3 y sal de la habitación, entra por la puerta de enfrente y sumérgete en el agua que queda a tu izquierda, bucea y pasa por un hueco de la pared de la derecha.

Saldrás a una profunda sala con un pasadizo en el fondo que conduce a otra estancia con el correspondiente pasillo.

Este pasillo acaba en una pequeña ventana por la que tienes que salir a una gran sala circular llena de vainas que contienen vampiros acuáticos.

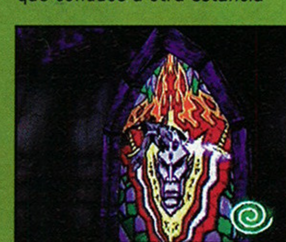
Sigue pegado a la pared de la izquierda hasta que encuentres una escalera de caracol que desciende. La escalera lleva hasta otra sala similar.

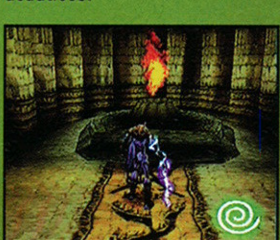
Si sigues pegadito a la pared de la derecha y verás una cristalera de colores. Rómpela con un proyectil energético y avanza por el corredor que encontrarás tras ella.

Al final verás una hoguera, así que pasa tu Devoradora de Almas por encima del fuego para que de este modo adquiera el poder destructivo de este elemento.

Si se te apaga al pasar por el agua, no tienes nada más que encontrar una hoguera cualquiera y volverá a encenderse.


Bucea por la escalera de caracol, pero hazlo por la correcta.


Esa cristalera es muy bonita pero tendrás que romperla.


Pasa la Segadora de Almas por encima del fuego y alucina.


A partir de ahora, los enemigos no tienen ninguna posibilidad.

1ª Parte

Final Fantasy VIII

La aventura que siempre soñaste

Estamos, sin duda, ante uno de los títulos más importantes y esperados de la temporada. No sólo es una aventura espectacular y absorbente, sino que también es uno de los juegos más largos que hemos tenido la suerte de disfrutar. Le hemos calculado más de cien horas de juego, y eso sin perderse demasiado en las búsquedas paralelas y sin entretenerse es sus muchos secretos. Por esta razón, hemos decidido elaborar una guía lo más amplia posible que seguiremos a lo largo de varios meses. En ella os iremos explicando paso a paso cómo movernos por los entresijos de este mundo fantástico, intentando resolver todos sus puzzles y combates. Disfrutad con esta primera entrega: son más de 20 horas de juego...

1. TODO COMIENZA EN EL JARDÍN DE BALAMB

Squall, empezará su aventura en la camilla de la enfermería. Tras conversar con la enfermera, una misteriosa chica se asomará por la cristalera para ver cómo se encuentra, aunque Squall no la conoce de nada.

Después llegará su instructora, Quistis Trepe, quien le llevará de las "orejas" a clase y le animará para que asista al examen a Seed (cuerpos especiales que se forman en los jardines), que se realizará por la tarde. Al dirigirse hacia el aula, una increíble secuencia de video te mostrará el Jardín. Al terminar la clase será cuando empezará realmente el juego y podrás manejar a Squall libremente.

En clase te habrán dado la pista para que te dirijas a la Caverna de las Llamas en busca de uno de los Guardianes de la Fuerza, los cuales te ayudarán en el combate. Pero antes de ir a ningún lado, investiga a conciencia el pupitre de Squall, donde obtendrás los dos primeros G.F, **Quetzal** y **Shiva**.

Al salir de clase tropezarás con una nueva alumna del Jardín que se ha perdido. Tienes dos opciones: ser borde y decir que no, o ser amable y decir que sí, lo que te servirá para conocer las instalaciones del Jardín.

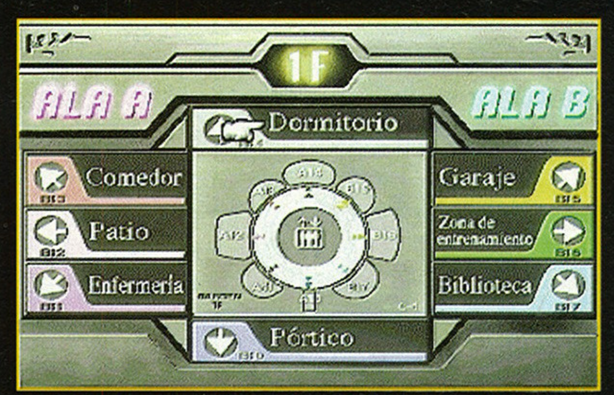
Antes de bajar al vestíbulo podrás hablar con un chico que está al lado del ascensor, quien te obsequiará con unas cuantas cartas para que vayas entrenando con la gente del Jardín. Juega con tus compañeros para completar tu colección y así conseguir cartas raras y distintas. Para aprender a jugar basta con que acciones la opción Juego de cartas en el menú, dentro



del apartado Guía.

Al llegar al vestíbulo encontrarás el primer punto para salvar la partida.

Antes de encontrarte con Quistis en el Pórtico, el lugar en el que te ha citado, ve a la cafetería para conocer a algunos de los personajes y a la biblioteca, donde encontrarás la revista "Expediente F1" en la primera estantería, y un punto de extracción con la **magia Esna** cerca de la estantería del fondo. (Para extraer las magias deberás llevar enlazado un G.F).



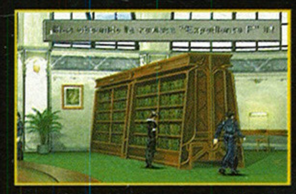
Al ayudar a la nueva alumna podrás descubrir este panel, el cual te permitirá moverte por el jardín sin andar demasiado.

Después ve hacia el Pórtico para reunirte con Quistis y superar la última prueba. En el camino encontrarás otro punto de extracción con la **magia Cura**.

Para llegar a la Caverna de las Llamas, dirígete al Este cuando salgas del Jardín. En la pantalla del mundo exterior encontrarás numerosos monstruos, a los que deberás vencer para obtener puntos de experiencia y Extraer numerosas magias. Además, con cada victoria aumentarán tus Puntos de Habilidad (PH), que servirán para enseñar nuevas habilidades a los G.F.



Para poder extraer las magias necesitarás enlazar a un G.F.



A lo largo del juego encontrarás varias revistas, ¡recoge todas!



En ocasiones deberás elegir por ti mismo lo que quieres hacer.



Deberás acceder a la guía para conseguir a los primeros G.F.

2. LA CAVERNA DE LAS LLAMAS





Al presentar sólo un camino, todo lo podrás ver fácilmente.



A la entrada de la cueva elige 20 minutos para derrotar al G.F.

Dos profesores del Jardín te esperarán en la entrada de la caverna. Estos te darán a escoger un tiempo límite para derrotar a Ifrit, G.F. del elemento fuego.

Aunque en 20 minutos se le puede vencer, si no confías demasiado en tus habilidades, lo ideal es que elijas 30 minutos.

La senda de la caverna presenta un único camino, así que no te perderás. Además, podrás encontrar algún que otro monstruo con ganas de pelear y un punto de extracción con la **magia Piro** poco antes de llegar hasta el Guardián de la Fuerza Ifrit.

G. F. Ifrit

Vida: 1068 puntos
Absorbe: Agua
Vulnerable: Hielo
Magias que se pueden extraer: Cura, Piro y Libra.

Para derrotar a Ifrit, deberás utilizar el G.F Shiva y las magias de Hielo todo lo que puedas. No es muy difícil, pero puede llevar su tiempo.

Cuando logres acabar con él, Ifrit se sumará al equipo de los Guardianes de la Fuerza.

Al acabar obtendrás su carta y otros objetos muy útiles en el combate.

Nota: La vida de algunos enemigos puede variar dependiendo del nivel de los personajes. Los que aparecen en esta guía son meramente indicativos.





3. EL REGRESO AL JARDÍN DE BALAMB

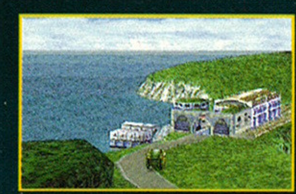
Al volver, Quistis ordenará a Squall que vaya a su cuarto a cambiarse de ropa. Así que ya sabes donde tienes que ir.

De camino puedes echar unas partiditas de cartas con algunos alumnos para ir ampliando la colección.

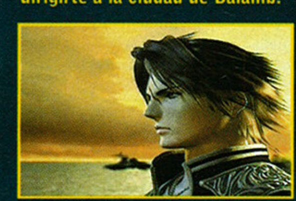
Después de cambiarte, ve al Vestíbulo del nivel 1 para encontrarte con Quistis, que anunciará los equipos que se presentarán al examen.

Squall formará equipo con Seifer y Zell Dincht (prepárate para su espectacular entrada).

También conocerás al director del Jardín, Cid Kramer, que aparecerá para desear buena suerte a los equipos. Poco después te llevarán en coche hasta la ciudad de Balamb, donde subirás a un barco con destino a Dollet.



Una vez en el coche, deberás dirigirte a la ciudad de Balamb.





Antes de ir a ningún sitio, Squall deberá ponerse el uniforme del jardín. Aunque si lo prefieres, puedes dejarlo con su propia ropa.

4. LA BATALLA EN DOLLET

Tras una charla en la que te explicarán de qué va la historia, el jefe de equipo, Seifer, te ordenará que te asomes por la borda para que veas que está pasando fuera. Puedes ignorarle si quieres, pero al final Squall se asomará y podrás disfrutar de una alucinante escena de vídeo que te pondrá los pelos como escarpias.

En la playa, estáte atento a las instrucciones que dará Quistis. Sube por las escaleras para llegar a la ciudad. Encontrarás un punto para guardar tu posición (es muy aconsejable que lo uses). De camino a la Plaza central tendrás que enfrentarte con varios soldados de Galbadia. Aprovecha para Extraer magias y ganar experiencia.

Ya en la plaza, Seifer ordenará que busques enemigos. Sólo encontrarás a uno, en el callejón que está bloqueado por dos coches.

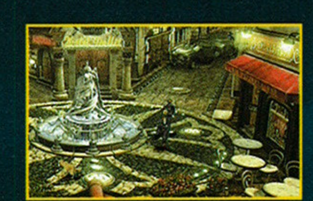
Después de esperar un rato, verás como los soldados de Galbadia se dirigen silenciosamente hasta una rara construcción en la cima de la montaña. Seifer ordenará que los sigas.

Al ir hacia allí encontrarás varios soldados de Dollet malheridos que te dirán que esa rara construcción es una Torre de Transmisión.

Al llegar a la cima Seifer se dirigirá como loco al interior de la torre. Mientras, aparecerá en otra escena de vídeo la chica con la que tropezaste en el Jardín, Selphie Tilmitt, con un mensaje para el jefe de equipo; así que no tendrá más remedio que seguirle.

Ahora el equipo se formará con Squall, Zell y Selphie. Dentro de la torre, verás un punto para salvar la partida (¡úsalo!) y un punto de extracción con la **magia Tiniebla**. Tras equiparte y salvar, sube por el ascensor a la azotea, donde encontrarás a dos soldados que reparan la antena. Tras una escena de vídeo no tendrás más remedio que luchar.

En la plaza descubrirás el verdadero objetivo de Galbadia.



En este callejón encontrarás al único enemigo de la plaza.



Aprovecha los combates contra los soldados de Galbadia para extraer todas las magias que puedas, sobre todo la magia Electro.



Seifer decidirá adentrarse en la Torre y tú tendrás que seguirle.

Subjefes Biggs y Wedge

Vida: 705.
Absorbe: -
Vulnerable: -
Magias que se pueden extraer: Piro, Electro, Hielo y Esna.

Para intentar vencerles con facilidad, puedes usar a los G.F y ciertas magias como Electro, que será la que más vida les quite. También puedes usar el ataque sencillo de Squall.

Te recomendamos que Squall ataque sin más mientras Selphie y Zell utilizan las magias. Antes vencerlos, algo raro pasará. Un huracán hará que los soldados dejen el campo de batalla y en su lugar aparezca un nuevo monstruo.



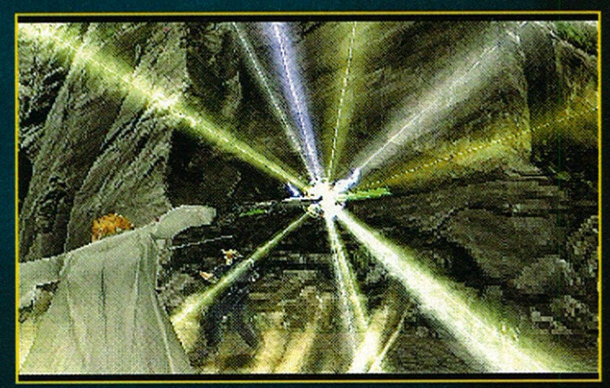
Jefe Elviore

Vida: 2872.
Invulnerable: Bio (veneno).
Magias que se pueden extraer: Electro, Cura, Doble y G.F Sirena.

Si los Guardianes de la Fuerza están en un nivel considerable (se consigue no huyendo en los combates), no habrá ningún problema para vencerle. Lo primero que deberías hacer es Extraer el **G.F. Sirena** (si no lo haces ahora ya no lo podrás hacer nunca). Elviore puede quitar fácilmente de un sólo ataque 150 puntos de vida, pero Squall, Zell y Selphie pueden curarse en pleno combate. También le harán más daño aquellas magias que hayas enlazado.

Al terminar el combate enlaza rápidamente a Sirena para que vaya adquiriendo puntos de experiencia y así pueda aprender más habilidades, una de ellas será **Sanar**, sin duda una de las más útiles de todos los G.F.




En el combate contra uno de los monstruos, Seifer irá perdiendo vida pero no lo cures. De ese modo podrás usar se ataque especial.

Tras el combate, Selphie comunicará a Seifer que se ha dado la orden de retirada y que deben presentarse en la playa en el trascurso de media hora.

Al bajar de la torre podrás salvar la partida antes de dirigirte de vuelta a la playa. Recupera a los que estén heridos y sal de la torre.

Fuera te esperará otro enemigo pesado de vencer, pero no difícil.

Subjefe X-ATM 092

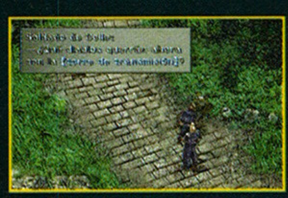
Vida: 5770.
Vulnerable: Rayo.
Invulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Piro, Hielo, Cura, Coraza.

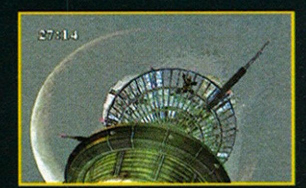
Lo que más daño hace a esta máquina son las magias Electro. Pero sobre todo no olvides usar al G.F Quetzal, guardián del elemento rayo. También usa otros G.F para quitarle una buena cantidad de puntos. Durante el combate quedará aturdido, momento que debes aprovechar para huir pulsando L2 y R2.

Deberás enfrentarte al robot unas tres o cuatro veces antes de llegar a la playa y poder disfrutar de una apasionante escena de vídeo.
No intentes destruirlo, porque no lo conseguirás.






Al seguir a los soldados descubrirás que lo que buscan es la Torre de Transmisión.


¿Ves esa cosa pegada a la antena? Pues espera a que baje.



5. LA CIUDAD DE BALAM

Al desembarcar, la instructora dará a todos la tarde libre. Es hora de investigar la ciudad.

El primer edificio que encuentres será el hotel. Allí verás un punto para salvar y por 100 guiles podrás descansar, pero no te lo recomendamos porque podrás hacerlo gratis más adelante en la habitación de Squall.

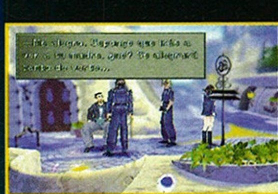
Al entrar en la calle principal podrás visitar a la madre de Zell (la primera casa a la derecha); allí encontrarás un número de la revista Timber Maniacs (más adelante explicaremos la utilidad de esta revista).

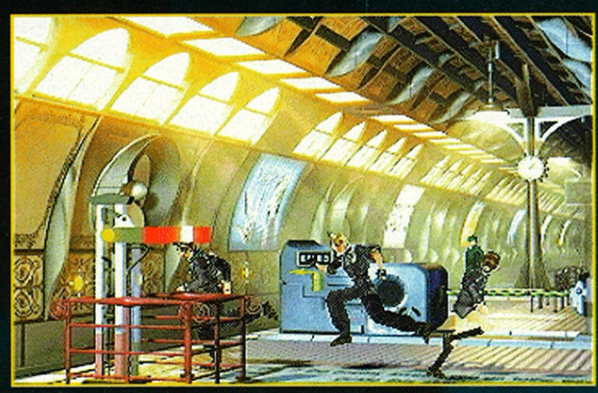
Si después vas a la izquierda, encontrarás un punto de extracción con la **magia Electro** y la armería (quédate con el lugar donde se encuentra esta tienda, ya que será aquí donde puedas mejorar tus armas).

Sigue hacia la izquierda y llegarás a la estación de Balamb y dentro verás otra revista Timber Maniacs. En la entrada de la estación podrás hablar con la Reina de las Cartas, de la que hablaremos en su debido momento. Por ahora, puedes jugar con ella para ganar nuevas cartas.

También puedes comprar pociones y otros objetos en el tenderete que hay al lado (te harán falta).

Después puedes ir andando hasta el Jardín (de paso ganas experiencia), aunque si eres un poco "vaguete" o estás cansado de deambular por ahí, puedes alquilar un coche por 3.500 guiles.


Desde aquí, la casa de Zell se encuentra situada a la derecha.


Entra en la estación para poder encontrar un número de la revista Timber Maniacs. Investiga (con X) cerca de la barrera para leerla.

6. REGRESO AL JARDÍN DE BALAMB

Antes de que den los resultados del examen, podrás entretenerte jugando a las cartas.

Al llegar al vestíbulo, te encontrarás con las dos instructoras, Shu y Quistis, y con el director que repasan los incidentes de la batalla. Después de escucharlos ve hacia la biblioteca. En el pasillo encontrarás a Seifer y, antes de decir nada, vendrán las dos instructoras para criticar su comportamiento.

Al poco rato los altavoces anunciarán que, los que hayan realizado el examen, deberán presentarse en el pasillo del aula del nivel 2. Será entonces cuando podrás guardar la partida en el vestíbulo y subir a las aulas. Mientras esperas los resultados podrás hablar con los compañeros de Squall.

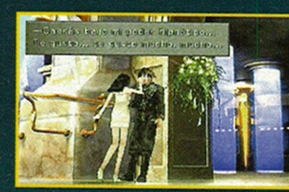
Después de comunicar los resultados, aparecerás en el despacho del director para recibir tu certificado de SeeD. Si hablas después con el director, te hará entrega de un **Registro de Batalla**, al que podrás acceder desde el menú, para comprobar tus estadísticas de combate.

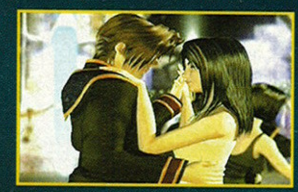

Al llegar del examen escucha la conversación de las profesoras.

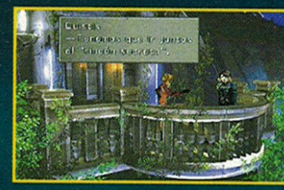

El registro de batalla controlará tus acciones en los combates.


Dirígete al pasillo del nivel 2 para encontrar a Zell y Selphie.


Esta será una de las maravillosas escenas de las que podrás disfrutar a lo largo de todo el juego. Algunas te cortarán la respiración.


Una chica se acercará a Squall para intentar ligar con él.


Podrás recrearte como un enano con la escena del baile.


Quistis citará a Squall en el rincón secreto (otro ligue).


Tras la charla con Quistis, una joven nos pedirá ayuda.


El lugar de la cita lo encontrarás al fondo de la zona de entrenamiento. En la pantalla te mostramos donde está la puerta.

A partir de aquí recibirás un sueldo que cambiará según tu rango. Puedes acceder a un rango SeeD superior si superas los Exámenes que aparecen en la opción Guía del Menú. Si no quieres esforzarte demasiado, el próximo mes os daremos los resultados de los exámenes, mientras ve practicando.

Después aparecerás en los dormitorios. Allí encontrarás a Selphie y te animará para ir a la fiesta de graduación. Al cambiar de ropa, salva la partida y ve a la fiesta.

Allí Selphie te pedirá que la ayudes con el comité del Festival estudiantil. De ti dependerá que Squall sea un borde y pase del tema o que sea amable y la ayude en todo lo que pueda.

Ahora bien, un pequeño consejo. Te recomendamos que vayas a la nevera (de tu casa), saques un refresco, te acomodes en el sofá y disfrutes de una de las mejores escenas de vídeo que aparecerán a lo largo del juego: la famosa escena del baile.

Después de conocer a semejante belleza, Squall se irá a la terraza. Allí Quistis te ordenará que te dirijas al rincón secreto situado en la Zona de entrenamiento. Una vez allí, Quistis te advertirá de lo peligrosa que es esta sala al estar habitada por verdaderos monstruos con los que habrá que luchar. El más peligroso es el Arqueosaurio, al que se podrá vencer fácilmente usando la magia Morfeo.

Antes de entrar por la puerta que lleva al rincón, ve a la derecha, donde darás con un punto de extracción con la **magia Hielo**.

Cuando hayas entrado en el rincón, Quistis hablará con Squall de su vida. Parece que quiere "ligar" con él, pero Squall no está por la labor.

Antes de salir de la zona de entrenamiento se escucharán gritos de auxilio. Acércate y descubrirás que un monstruo quiere atacar a la chica que apareció en la enfermería al principio del juego .

Jefe: Yuraba

Vida: 1538.
Vulnerable: Aire.
Magias que se pueden extraer: Morfeo, Escudo y Tiniebla.

Este monstruo volador se ayuda de tres bichos llamados Petro, de los que podrás extraer las magias **Piro**, **Electro** y **Coraza**. Tras vencelos usa a los G.F más potentes para acabar con Yuraba con facilidad.



Tras ayudar a la chica, dos muchachos que parecen SeeDs, se la llevarán sin ningún tipo de explicación.

Después, tras una pequeña discusión, Quistis te volverá a dejar solo. Dirígete a los Dormitorios donde Zell te espera para enseñarte tu nuevo cuarto y allí Squall dormirá placenteramente.

Al despertar vendrán a avisarte de tu primera misión como SeeD en una ciudad llamada Timber, pero antes deberás reunirte con tus compañeros en la Cabina del portero. Antes de abandonar la habitación recoge de la mesa la revista "Armas Abril" y guarda la partida.

Al salir puedes ir a la terraza de la cafetería y jugar a las cartas con el socio número uno del club de fans de Quistis, quien tiene la carta de la Instructora. También puedes jugar con el niño que corre todo el día alrededor del Jardín para obtener la carta del **G.F Mogurito**.

Al reunirte con tus compañeros serás informado de lo que sucede en Timber. El director te dirá que en la estación de Timber te espera un miembro de la resistencia, al que tendrás que dar una contraseña para que te reconozca. Después, acércate a hablar con el director quien te dará una "Lámpara Mágica", que podrás investigar al salir del Jardín. Antes de tocar nada, revisa los enlaces de tu equipo y salva la partida. Y ahora sí, tócala... que verás lo que sale.


Deberás hablar con el director para conseguir un nuevo objeto.

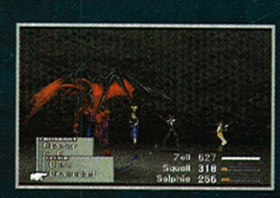
G. F. Diablo

Vida: 8000.
Vulnerable: magias de viento (todavía no las tienes).
Magias que se pueden extraer: Cura y Gravedad.

Realmente es un poco difícil vencerle. Deberás extraerle las magias **Gravedad** y usarlas contra él para quitarle más de 2000 puntos de vida. Cuando le ataques con esta magia él te curará con magia Cura ++. También puedes usar los G.F, que le quitarán más puntos que un ataque. Después, aguanta y ten paciencia para obtener este G.F, así como la carta de Diablo. Recuerda cargarte de magias Cura antes de enfrentarte a Diablo, porque de un golpe te quitará media vida.

También equipa a uno del equipo con el comando Objetos para poder usar las colas de Fénix y las pociones en el combate. Al acabar el combate enlaza inmediatamente a Diablo y haz que aprenda la habilidad **Arrebatar**, una de las más útiles. De ese modo, además de atacar, podrás robar a tus enemigos distintos objetos que necesitarás para, por ejemplo, mejorar tus armas.





7. CIUDAD DE BALAMB



De nuevo podrás escoger tú mismo la respuesta. Si escoges la opción de abajo, Zell te dará un informe con pelos y señales de Timber.

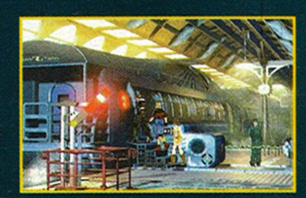
Dirígete a Balamb para coger el tren hacia Timber. De paso date una vueltecita por la ciudad.

Podrás jugar a las cartas con la madre de Zell (ella tiene la carta de su hijo), aunque es un poco difícil ganarla. La carta tardará en salir, así que si no tienes paciencia vuelve más tarde y si pierdes alguna carta importante, resetea el juego pulsando L1+ L2 + R1+ R2 + Select + Start.

Antes de coger el tren asegúrate de llevar, al menos, 3.000 guiles, que es lo que cuesta el billete.

Al subirte al tren, Selphie y Zell se pondrán a investigar las instalaciones. Sigue a Zell para obtener la revista "Hocicos" nº1. Después, Zell te contará la historia de Timber (opcional).

De repente entrará Selphie diciendo que se encuentra mal. Más tarde le pasará lo mismo a Zell y por último caerá Squall.


Deberás subir en el tren de Balamb para llegar hasta Timber

8. ¿QUÉ DEMONIOS ES TODO ESTO?

Acto seguido, controlarás a tres soldados de Galbadia: Ward, Laguna y Kiros. Al cruzar el campo encontrarás un punto de extracción con la **magia Cura**. Deberás seguir el camino hasta cruzar el río.

Tras descubrir que se han equivocado de ruta, Laguna propondrá volver a casa. Avanza hasta que encuentres otro punto de extracción con la **magia Aqua** y dirígete hacia el coche. Sube en él para llegar a Deling.

Al llegar a esta ciudad deberás dirigirte con el nuevo equipo al Hotel Galbadia. Lo encontrarás en una calle que comienza en la zona sur de la plaza. Allí encontrarás un punto para salvar la partida y unas escaleras que llevan al bar del hotel.

Habla con los dos soldados y con la camarera. Al hablar con ésta última elige las opciones en gris y podrás descubrir algunos datos más sobre esta extraña situación.

Cuando te sientes, una pianista de la que está enamorado Laguna, empezará a tocar. Ward y Kiros le animarán para que se acerque a ella. Al hacerlo a Laguna le dará un calambre y sus amigos se reirán de él.

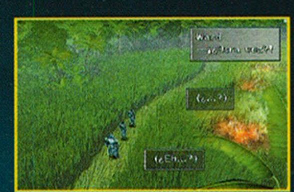
Al poco rato Julia se acercará para hablar con él y le invitará a su habitación... para hablar.

Pregunta el número en recepción y te llevarán hasta el cuarto. Ella te contará la historia de su vida y Laguna le contará la suya. Después, Kiros traerá nuevas órdenes y todo volverá a la normalidad.





Elige la opción en gris cada vez que aparezca. Es el pensamiento de Squall. Si lo haces varias veces verás la reacción de la camarera.


Un poco de paciencia, ya descubrirás lo que está pasando.


Fíjate como Laguna se sienta en la cama para hablar con Julia y...


... acto seguido se sentará en otro sitio menos comprometido.

9. TREN DE LA RESISTENCIA DE TIMBER

Te despertarás en el vagón del tren sin saber lo que ha pasado. Al llegar a la estación de Timber y bajar por las escaleras, el miembro de la resistencia con el que deberías encontrarte te preguntará la contraseña. Tu deberás contestar "Pero todavía quedan búhos".

Tendrás que seguirle hasta otro tren donde está la resistencia de Timber al pleno. Un miembro de la resistencia llamado Zone te pedirá que despiertes a la "princesa". La encontrarás en el segundo cuarto del pasillo.

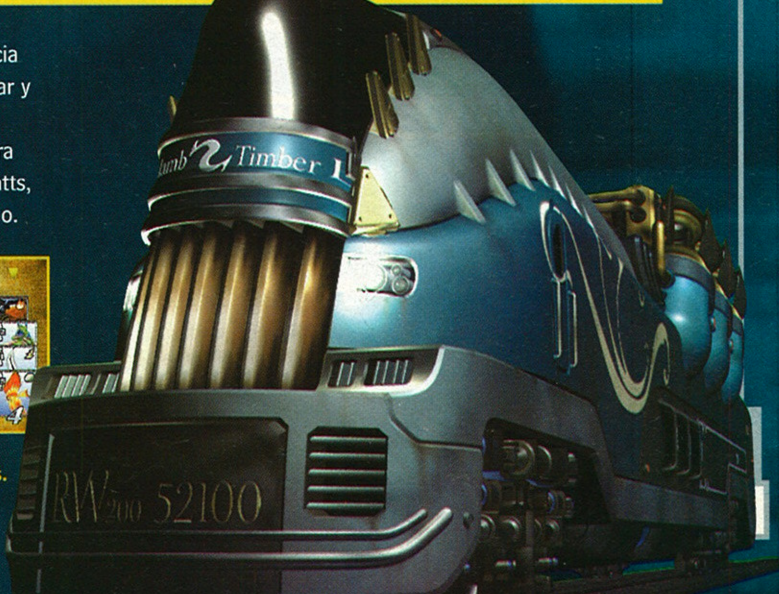
Antes, entra en el primer cuarto, donde verás a más miembros de la resistencia con los que podrás charlar y un punto para salvar.

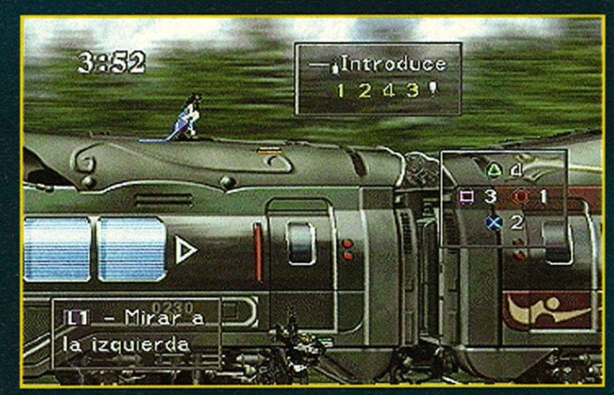
Aprovecha y vuelve para jugar a las cartas con Watts, él tiene la carta de Ángelo.


Al encontrar a la "princesa", verás que es la chica del baile.



Conseguirás la carta de Angelo si juegas con Watts.





Para introducir los códigos, fíjate en la numeración de los botones del mando. después todo será cuestión de rapidez y reflejos.

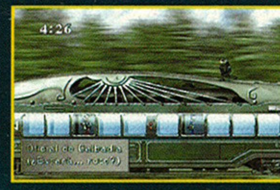
Cuando encuentres el cuarto te llevarás una grata sorpresa. En la cama, dormida se encuentra... ¡la misma chica del baile! Acércate a ella para despertarla, te reconocerá enseguida y se echará en tus brazos. Te contará que fue al Jardín gracias a Seifer, después se unirá a tu grupo junto con su fiel compañero, Ángelo, un perro que la ayuda en el combate. Rinoa explicará a Squall las funciones de su perro.

Sal del cuarto y reúnete con los demás al principio del pasillo. Rinoa te llevará a un compartimento del tren en el que te explicará cual es tu misión allí. Con una maqueta te explicarán todos los pasos que hay que seguir. Tranquilo que es más fácil de lo que parece.

Lo que realmente deberás hacer es introducir los códigos que te indiquen y estar atento a los guardias que llevan los sensores. No te preocupes por el tiempo porque ampliarán el límite si no lo logras a la primera.

Cuando los demás abandonen la habitación puedes curiosear si quieres. Si lees el panel del fondo podrás enterarte un poco más de la historia del juego.

Al salir puedes dirigirte al vagón con el punto para


Para encima del soldado azul y espera quieto hasta que se vaya.

salvar y guardar tu posición. En el mismo vagón encontrarás una réplica del Presidente Deling, a quien tienes que secuestrar.

Después ve hacia el vagón en el que encontraste a Rinoa durmiendo; en el sofá hallarás la revista "Hocicos" nº 2. Recuerda que debes leer todas las revistas con que te vayas tropezando ya que te serán muy útiles para ver cómo mejorar las armas o cómo aprender técnicas especiales.

Cuando termines de desenganchar los vagones y estés de nuevo en el tren, Squall te dará la oportunidad de revisar los enlaces de los G.F; no dudes en hacerlo y ve a guardar tu posición.

Después, habla con Rinoa y dile que ya estás listo para "hablar" con el Presidente. Al dirigirte hacia allí, pasará algo raro.



Subjefe Doble del Presidente

Vida: 778.
Magias que se pueden extraer: Cura.

Es un enemigo fácil. Extraele las magias Cura y hazle un ataque sencillo.




Es un poco lioso ¿verdad? Pero tú tranquilo, que en la práctica es más fácil de lo que parece.


Corre hasta Rinoa para poder saltar a otro vagón.

Jefe Namtal-utok

Vida: 3650.
Vulnerable: Agua, Piedra.
Muy vulnerable: Sacro, Cura.
Invulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Esna, Doble, Locura y Zombi.

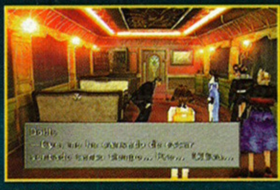
No uses el ataque sencillo porque apenas le hará daño. Al ser un muerto viviente, serán más efectivas las magias, sobre todo la Cura. También puedes quitarle bastantes puntos con los G.F.

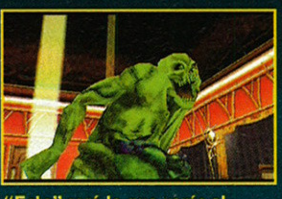
Además de atacarte, Namtal usará magias que afectarán tu estado, así que asegúrate de tener una buena cantidad de magias Esna para poder curar los estados alterados en medio del combate. Si quieres acabar con él de un "plumazo", de una forma mucho más sencilla, utiliza las colas de Fénix.




Este será el aspecto que tenga el tren, a vista de pájaro, una vez hechos los desenganches.


Si pasas a la primera la prueba del tren, subirán un punto tu rango ¡y sin examen!


Al hablar con el Presidente, pronto te darás cuenta de que sucede algo extraño.


"Esto" será lo que verás al ganar al doble del Presidente. Una verdadera monada ¿eh?

Al acabar estarás en el tren y descubrirás que tienes que volver a Timber. Rinoa se te unirá. Elige al resto del equipo y asegúrate de que Rinoa lleve los enlaces necesarios. Dirígete al punto de salvar y habla con Watts.

10. CIUDAD DE TIMBER

Al bajar del tren, Watts te dirá dónde tienes que ir. Deberás dirigirte a la Emisora para ver qué traman los de Galbadia, y para eso deberás dirigirte al edificio de Timber Maniacs. Por los alrededores encontrarás a varios soldados de Galbadia, así que estáte preparado para la lucha.

Antes de seguir con la historia puedes dar una vuelta por la ciudad. Si vuelves a las escaleras de la estación, encontrarás dos tiendas. Una de animales en la que, además de objetos, podrás comprar dos números de la revista "Hocicos". La otra tienda es de recuerdos y no podrás comprar nada porque tienen todo agotado.

También puedes ir al hotel de la ciudad, situado al Sur de la estación, donde encontrarás un punto para salvar y más gente con la que jugar a las cartas.

Al volver a la zona de la estación, métete por el camino de la derecha y te encontrarás frente al edificio de Timber Maniacs, y al lado, encontrarás una casa.



En el hotel encontrarás un punto para salvar la partida.



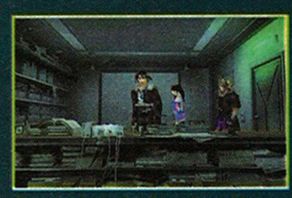
Cuando acabes con los soldados entra en el bar (no para beber).

Entra en ella y asómate por la ventana del segundo piso para ver un callejón al que se puede entrar desde el bar.

Entra después en el edificio de Timber Maniacs y habla con la gente. Te enterarás de muchas cosas y encontrarás la revista "Mil Novias" en uno de los montones de revistas de la entrada.

Al pasar por la puerta de la izquierda de la redacción encontrarás un punto de extracción con la **magia Hielo ++**, pero está escondido. Investiga cerca de la mesa y lo encontrarás.

Al salir de Timber Maniacs ve por el camino de la derecha. Después de hablar con los paseantes, entra en el edificio azul. Llegarás a las vías del tren. Sube las escaleras y entra en la casa. Habla con el abuelo y te dará las **Lágrimas de búho**, que te recuperarán la vida por


Busca el punto de extracción oculto al lado de la mesa.


Una vez en el callejón volverán a aparecer historias paralelas.

completo. Después investiga la alacena hasta cuatro veces para coger 500 guiles.

Cuando salgas de la casa ve a la izquierda, y habla con la chica del andén si quieres enterarte de la ruta de todos los trenes. Después vuelve hasta el edificio azul para bajar hacia el bar.

Te encontrarás con dos soldados con los que tendrás que luchar para obtener la **carta de Buel**. Allí encontrarás un punto de extracción con la **magia Cura** y una tienda.

Entra después en el bar. Un borracho te bloquea el paso al callejón: deberás terminar de emborracharlo. Observa la situación y págale una copa. Cuando le emborraches te dejará el paso libre y te obsequiará con la **carta del Esqueleto**.

Si quieres ahorrarte los 100 guiles de la copa, puedes responder la segunda opción (confesar lo de la carta). De ese modo, además de regalarte la carta que te dieron al ganar a los guardias, obtendrás una nueva carta.

Ahora podrás pasar al callejón, donde encontrarás un punto para salvar y un punto de extracción con la **magia Libra**.

Después avanza hasta llegar a las escaleras que llevan a la Emisora. En las escaleras podrás discutir con



Si investigas la alacena del fondo encontrarás bien escondidos los ahorros del viejecito y los podrás coger (no te da pena).

Rinoa (si eliges esa opción) y hacer que se enfade. Por el momento Rinoa abandonará tu equipo y se incorporará Zell. Después comenzará la transmisión desde la emisora y entrarán en escena Seifer y Quistis. Al intentar secuestrar al Presidente, Seifer será hipnotizado por la bruja y hará que éste desaparezca.

Cuando todo haya pasado ve de nuevo el bar. Allí encontrarás a la dueña de la casa por la que miraste desde la ventana al callejón, que invitará a todo el equipo a esconderse en ella hasta que pase el peligro.

Una vez en la casa habla con todos hasta que seas informado de tu próximo destino, el Jardín de Galbadia. Para llegar hasta allí deberás coger el tren con destino a Jardín Este, y buscar desde allí un bosque situado entre dos montañas. Detrás encontrarás el jardín.

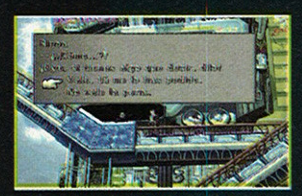
Al abandonar la casa, la dueña te obsequiará con varios objetos muy útiles para la lucha. Sal de la casa y ve a la derecha, encontrarás a Zone disfrazado de viejecito y te dará los billetes de tren. Después sube las escaleras y cruza el puente para montar en el tren. Al llegar a tu destino baja y guarda la partida.

Antes de ir hacia el Jardín puedes ocuparte de otras historias. Si quieres conseguir más cartas dirígete a Dollet. En la plaza de la ciudad encontrarás un punto de extracción con la **magia Mutis**. En el Hotel verás un punto para salvar la partida y en una habitación podrás conseguir otro número de la revista "Timber Maniacs".

Sal del hotel y dirígete hacia el bar. En el segundo piso encontrarás al dueño, un gran jugador de cartas. Antes de hablar con él coge otro



Si optas por confesar lo de la carta, el borracho se sentirá tan agradecido que te obsequiará con otra y te dejará el paso libre.


Cerca de la emisora podrás optar por discutir con Rinoa.


Al aparecer Seifer en acción verás por primera vez a la bruja.


Escóndete en la casa del dueño del bar hasta que pase el peligro

número de la revista "Timber Maniacs" de encima de la mesa. Si le ganas te llevará a su habitación privada en la que te obsequiará con numerosas cartas. Si le desafías de nuevo podrás quitarle la **carta de Sirena**.

En la misma habitación encontrarás montones de revistas tirados por el suelo; investígalos para descubrir más cosas y obtener más objetos. En Dollet también podrás acceder a un minijuego.

Sigue la calle del bar hacia abajo y métete en la casa en la que se ha metido el niño pequeño. Dentro verás un cuadro con un hueso pintado; busca el hueso en la ciudad. El primero está en la Plaza Central (ya sabéis cual es), "habla con el perro" para obtener una **poción**. Vuelve a la casa para ver que ahora el hueso está pintado enfrente del bar. "Habla de nuevo con el perro" para obtener una **cola de Fénix**.

Vuelve por última vez a la casa y descubre que hay otro hueso pintado enfrente de la casa. "Habla con el perro" y obtendrás una **Aguja de oro**.

Después puedes dirigirte al Hotel de Timber para coger un nuevo número de la revista "Timber Maniacs".

En el camino podrás ganar PH para los G.F. Cuando llegues aquí procura que el G.F. Diablo, haya aprendido la habilidad Arrebatar. Si es así podrás robar **Tubos de hierro** de los Wendigos, imprescindibles para mejorar las armas.

De los monstruos llamados Cocatrices obtendrás **Trozos de coral**, necesarios para que Quistis aprenda una nueva habilidad con su látigo. También necesitarás sus **Plumas** para mejorar el arma de Rinoa.

Después de todo esto busca el Jardín de Galbadia. Desde la estación de Jardín Este, podrás localizarlo a la izquierda atravesando un bosque que hay entre dos montañas.

Pero al hacerlo...

11. ¿PERO QUÉ REQUETEDIABLOS ES TODO ESTO?

De nuevo con Laguna y compañía, deberás ir hacia delante hasta llegar a un cruce entre dos caminos, y un punto de extracción con la **magia Morfeo**. Pero antes de meterte por ninguno, cuatro soldados de Esthar te acorralarán para que no te escapes. Cuando hayas acabado con ellos, escoge el camino de la derecha (por la izquierda no encontrarás nada interesante) y baja las escaleras.

Al llegar a la parte inferior accederás a una zona que parece cubierta de hielo. Nada más entrar, Laguna encontrará una vieja llave en el suelo, pero la perderá al instante porque tiene un agujero en el bolsillo.

Avanza por el camino sin desviarte hasta encontrar tres trampillas en el suelo. Colócate en la del centro e investígala, prueba a moverla y vuelve sobre tus pasos hasta la zona en la que Laguna perdió la llave.

Hay una salida hacia arriba, aunque apenas se ve. Métete por ella y más adelante encontrarás una especie de bomba en el suelo. Laguna, que lo tiene que tocar todo, la investigará.

Haz que active primero el interruptor rojo y después el interruptor azul. Después dirígete a las escaleras y, una vez arriba, sigue hacia delante.

Encontrarás una roca a la izquierda. Empújala pulsando el botón X para atrapar a otro soldado de Esthar y dejar al descubierto un punto de extracción con la **magia Cura**. Sigue avanzando hasta encontrar un punto para salvar. Toma después el camino al Norte.

Llegarás a un precipicio en el que serás acorralado por los mineros (si no has hecho todo esto deberás enfrentarte cinco veces contra los mineros). Hagas lo que hagas, Kiros y Ward serán malheridos. Espera tranquilo a ver qué pasa.


Cuando acabes de bloquear todas las salidas, dirígete hacia el exterior para enfrentarte al ejército de Esthar.


Hazlo todo por orden para que funcione lo de las piedras.


Tras el combate, la única salida será.... tirarse por el precipicio.

12. RUMBO AL JARDÍN DE GALDABIA

Al volver a la realidad y salir del bosque, dirígete hacia la izquierda para encontrar el jardín. Por el camino tropezarás con nuevos enemigos con los que podrás luchar y robarles nuevos objetos que te servirán para mejorar las armas. Por ejemplo, para mejorar el arma de Rinoa necesitarás una hoja de sierra, la cual podrás robar a los monstruos de esta región.

Entra en el jardín y dirígete al punto para salvar situado a la derecha. Poco después los altavoces anunciarán que vayas a la sala de visitas.

Desde el punto para salvar, la encontrarás subiendo por las escaleras que verás en el pasillo de enfrente. Una vez arriba métete por la primera puerta que veas. Cuando llegue Quistis descubrirás que Seifer...¿ha muerto?

Al descubrirlo Rinoa explicará, más o menos, la relación que tenía con él. Después Squall se enfadará y saldrá de la habitación.

Aprovecha para familiarizarte con el Jardín (después te diremos porqué).

Antes de bajar por las escaleras ve a la derecha y da la vuelta hasta encontrar otro punto para salvar. Más adelante llegarás a la "sala de lecturas" del jardín, allí encontrarás un punto de extracción con **la magia Doble**. Sal y vuelve para bajar las escaleras.

Avanza por el pasillo hasta llegar a la puerta de cristal. Por ese camino llegarás a las "pistas de tenis" donde encontrarás un punto de extracción con la **magia Escudo**.

Deshaz todo el camino hasta llegar al pasillo central donde encontraste el primer punto para salvar. Desde este punto métete por el pasillo de la derecha. En la siguiente zona entra por la puerta de la izquierda, llegarás a la pista de hielo. Podrás ver otro punto de extracción pero no podrás pasar. Métete por la otra puerta que hay en la pista para llegar a los vestuarios. Allí hay un punto de extracción con la **magia Lázaro**. Ya no puedes extraer ni ver nada más así que vuelve a la sala de visitas. Quistis te dirá que te esperarán en el pórtico, así que dirígete hacia allí.

Al salir de la sala y llegar hasta el "hall" principal te encontrarás con Trueno y Viento. Te comunicarán que han traído un mensaje para el director de Galbadia y Squall les comunicará la supuesta muerte de Seifer.

Ya en el pórtico, el director del jardín de Galbadia, Dodoner, te comunicará cuales son tus órdenes. Deberás dirigirte a la ciudad de Deling y hablar allí con el coronel Calway. Dodoner te presentará a un nuevo compañero, Irvine Kinneas, francotirador especializado (prepárate para su entrada).

Cuando se vaya el director descubrirás que sus órdenes son...¡¡¡acabar con la bruja!!! Irvine te ayudará a formar el equipo de lucha, pero no le hagas caso. Mejor que lo elijas tú. Es aconsejable que incorpores a Irvine para que vaya adquiriendo experiencia, ya que entrará con un nivel muy bajo. Después no pases por alto hacer los enlaces pertinentes.

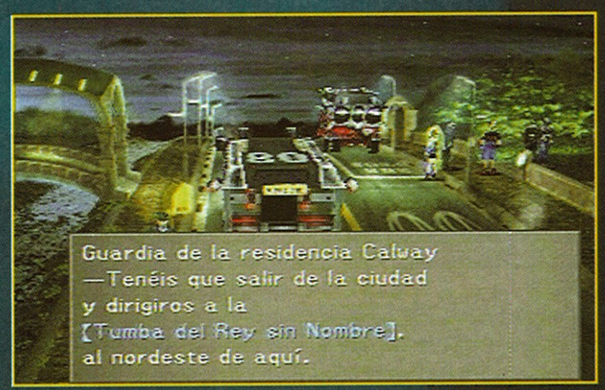



Aquí encontrarás uno de los puntos de extracción del jardín.


En la sala de visitas será donde descubras que Seifer ha muerto.

El nuevo se las dará de listillo, pero tú no le hagas caso.

13. A LA CIUDAD DE DELING, CAPITAL DE GALDABIA



Para poder entrar en la casa del coronel Calway, deberás encontrar el número de un alumno Seed que encontrarás a la entrada de la Tumba

Para ir a Deling puedes coger el tren que hay al lado del jardín; pero antes te aconsejamos que vayas a la ciudad más cercana a mejorar tus armas y así por el camino podrás ganar puntos de experiencia y PH para tus G.F. Si has adiestrado al G.F Quetzal con la habilidad



Debajo de esta cama podrás encontrar un "Timber Maniacs".

"convertir cartas", convierte la carta de Boom para adquirir un "Trozo de boom" y así mejorar el arma de Irvine que anda un poco escaso, el pobre. Después vuelve para coger el tren con destino Deling. Te costará 3.000 guiles.

En el tren, espera a que se reúna contigo todo el equipo.



Si decides ir andando podrás aumentar tu experiencia.

Después sigue a Selphie y a Irvine. Descubrirás que éste último quiere ligar con ella.

Vuelve con todos y le verás ligar con Rinoa. Después de una triste historia llegarás a Deling. Nada más salir de la estación ve hacia la derecha avanza por la calle para llegar al Hotel de Galbadia. En la habitación del hotel, bajo una cama, verás otro número de "Timber Maniacs".

Vuelve a la estación y coge el autobús hacia Residencia Calway. Un guardia te dirá que, para pasar, tienes que superar una prueba.

Deberás dirigirte a la Tumba del Rey sin nombre y localizar el número de un alumno. Te advertirán que no debes adentrarte demasiado en la tumba por que es peligroso, pero tú, ni caso.

Para llegar allí puedes alquilar un coche o ir andando y coger experiencia.

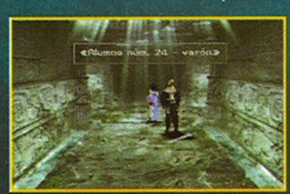
La Tumba se encuentra detrás de la ciudad, al Norte.

14. TUMBA DEL REY SIN NOMBRE

Al llegar allí encontrarás un punto de extracción con la **magia Coraza** y un punto para salvar la partida. Métete en la cueva y avanza.

En el suelo encontrarás una espada con el número del alumno que buscas (el número es aleatorio). Después de memorizarlo adéntrate más para encontrar a otro G.F. Para conseguirlo deberás hacer una especie de puzzle. Te diremos cómo avanzar sin problemas.

En el primer cruce gira a la derecha. Deberás girar en este sentido cada vez que encuentres un cruce de caminos. En el tercer cruce encontrarás a una nueva criatura



El número es aleatorio, así que no te fíes de la pantalla.



Deberás accionar el interruptor para conseguir otro G.F.

G. F. Seclet
Vida: 2108.
Vulnerable: Viento y Veneno.
Invulnerable: Piedra.
Magias que se pueden extraer: Escudo, Coraza, Locura y Lázaro.

Será fácil vencerlo usando los G.F más potentes. El Guardián que más vida le quita es Shiva. Pero antes, de que se vaya asegúrate quitarle varias **magias Lázaro**: muy útiles para resucitar a los miembros del equipo en el combate. Seclet se rendirá pronto y se irá jurando venganza. Más tarde volverás a enfrentarte a él.



Al llegar de nuevo al cruce de caminos vuelve a girar a la derecha; pasando el tercer cruce, encontrarás el camino desbloqueado

Avanza hasta llegar a una sala en la que encontrarás un punto de extracción con la **magia Levita** y una cadena. Acércate a ella e investígala.

Sal de nuevo y en el siguiente cruce vuelve a girar a la derecha. Llegarás a otro camino desbloqueado. Avanza y acciona las poleas de la izquierda; encontrarás un punto para salvar y un punto de extracción con **la magia Cura +** (sólo si has adiestrado al G.F Sirena con la habilidad ojo observador).

Después de hacer esto ya tendrás el camino libre para enfrentarte de nuevo a Seclet y a su hermano "mayor".

Para encontrarlos gira en el primer cruce a la derecha y en los otros a la izquierda. Verás una isla en medio del agua a la que puedes llegar cruzando el puente (por eso hemos dado toda esta vuelta). Allí los encontrarás.

G. F. Seclet
Vida: 2108.
Vulnerable: Viento, Veneno.
Invulnerable: Piedra.
Magias que se pueden extraer: Escudo, Coraza, Locura y Lázaro.

G. F. Minotauro
Vida: 2895.
Vulnerable: Viento, Veneno.
Magias que se pueden extraer: Escudo, Coraza, Locura y Doble.

Utiliza tus G.F, sobre todo a Shiva. Te quitarán varios puntos de vida, así que prepárate con magias cura. Aprovecha para extraerles las magias que puedas.







Esta será la habitación en la que encontrarás al G.F Hermanos.



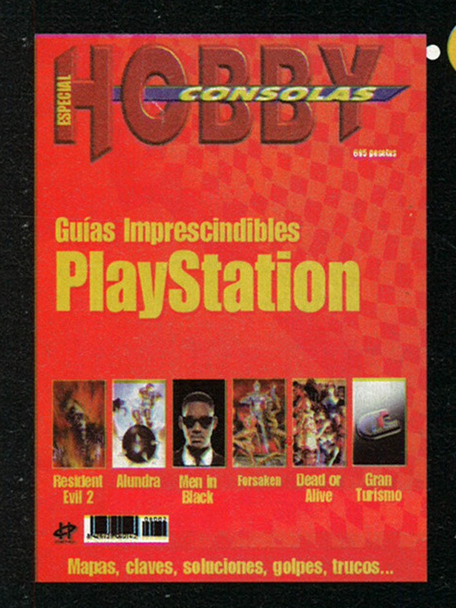
En el ataque límite de Zell serás tú el que elija sus movimientos.



Al acabar te obsequiarán con su compañía, con ultrapociones y **resucitador de G.F** y con las cartas de **Seclet** y de **Minotauro**.

Antes de salir (todo recto desde aquí) aprovecha para robar a los monstruos Acorazados el objeto **Caparazón**: te servirá para mejorar las armas. Y, bueno, hasta el mes que viene...

Las GUÍAS TOTALES para tus videojuegos favoritos reunidas en dos revistas.



695 Ptas. • Nº 2

• RESIDENT EVIL 2
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies.

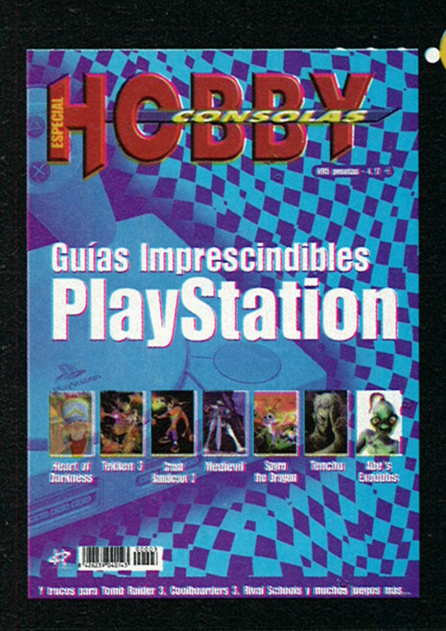
• GRAN TURISMO
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en las carreras.

• FORSAKEN
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante «shoot'em up».

• MEN IN BLACK
8 páginas con las mejores soluciones a TODOS los complicados enigmas de esta divertida aventura.

• ALUNDRA
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver este genial Juego de Rol.

• DEAD OR ALIVE
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas.



695 Ptas. • Nº 3

• TEKKEN 3
Guía completa de 39 pgs. con TODOS los luchadores y TODOS sus golpes.

• HEART OF DARKNESS
17 páginas con TODOS los pasos para llegar al final de este genial juego.

• MEDIEVIL
Desvela TODOS sus misterios.

• CRASH BANDICOOT 3
Cómo acceder a TODOS los niveles.

TENCHU
Descubre en 16 páginas TODOS los sigilosos movimientos que tienes que realizar para no ser descubierto.

• ABE´S EXODDUS
Una completísima guía de 30 páginas para liberar a Abe y a TODOS sus amigos.

• SPYRO THE DRAGON
Entérate de TODOS los secretos de este divertido título que te contamos en 24 páginas.

Completa tu colección

(Agotada la Guía número 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

VERSALLES

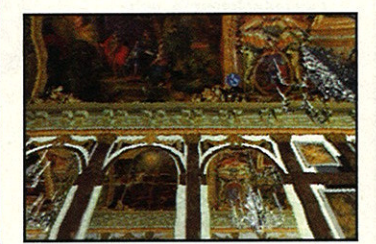
Una aventura con historia

Este título de Cryo es completamente distinto a cualquier otro que hayamos jugado. A medio camino entre la aventura gráfica y la enciclopedia interactiva, *Versalles* es un juego concebido con el doble propósito de divertir y enseñar al mismo tiempo.

Ambientado en el famoso palacio que da nombre al juego, en *Versalles* adoptamos el papel de Lalande, un joven ayuda de cámara de Luis XIV. Nuestra tarea es descubrir al autor de un anónimo que amenaza con destruir el palacio, teniendo para ello un solo día.

Así pues, debemos recorrer los inmensos salones, pasillos y habitaciones de Versalles en busca de pistas, interrogando a sus moradores, y escuchando de lejos las conversaciones que éstos mantienen.

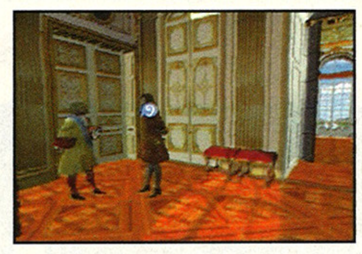
Versalles presenta la estructura típica de una aventura subjetiva, es decir: nuestras acciones se realizan mediante un puntero que desplazamos por la pantalla. Según donde lo colocamos podemos hablar con la gente, pasar de una habitación a otra, y recoger o examinar objetos.







Versalles incluye una enciclopedia para aclararnos cualquier duda que tengamos sobre el palacio, sus habitantes y la época.



A lo largo del juego podremos escuchar conversaciones de distintos personajes históricos, aunque no participamos en ellas.

Obviamente, entre estos últimos se encuentran las numerosas obras de arte que pueblan el palacio, como cuadros, lámparas, estatuas o tapices.

Quizás este sea el único punto censurable de *Versalles*: la aventura está subordinada a la exhibición del palacio, y ésta, a su vez ,al rigor histórico. Esto hace que nuestros progresos sean bastante lentos, y que dependan de hechos ajenos a nuestro control, como el horario de las misas o las cacerías del rey.

Salvo por ese detalle, *Versalles* es un título que sabrá divertir a los amantes de las aventuras gráficas. Especialmente si además les gusta la historia y entran en el grupo de los jugadores pacientes.



MULAN AVENTURA INTERACTIVA

Para los benjamines de la casa

Mulan: Aventura Interactiva, es un título inspirado en la reciente película de Disney. En él, nos toca acompañar al dragón Mu-Shu para recoger unos pergaminos mágicos que narran la historia de Mulan.

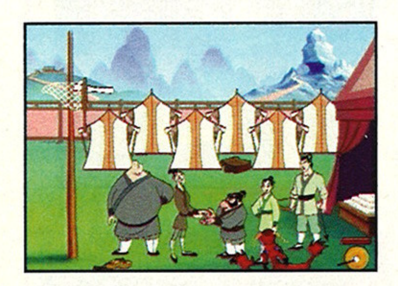
A medida que los vayamos encontrando descubriremos que muchos han perdido su magia, lo que nos obligará a realizar determinadas tareas, como vestir a Mulan o encontrar ciertos objetos para conseguir que la recuperen.

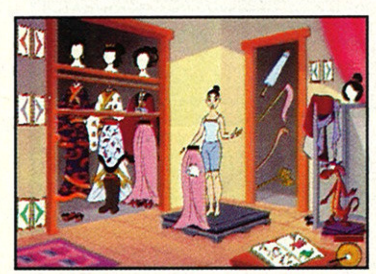
Dichas tareas se realizan sobre unos escenarios estáticos inspirados en la película, y consisten en hacer clic sobre un objeto para llevarlo luego sobre otro.

Obviamente, al ser un título destinado al público infantil, está totalmente traducido al castellano, los puzzles son muy sencillitos, y además se nos indica la solución correcta si nos equivocamos.

Y es que *Mulan: Aventura Interactiva*, es un título concebido con el doble propósito de divertir y enseñar a los pequeños de la casa, ya que mientras juegan aprenden palabras nuevas con las que ampliar su vocabulario.

Sin duda, este título es una compra excelente para los benjamines, que disfrutarán de lo lindo al tiempo que aprenden.





Básicamente, *Mulan* consiste en realizar pruebas sencillas como vestir a su protagonista. Además, si fallas el juego te indica la respuesta correcta.

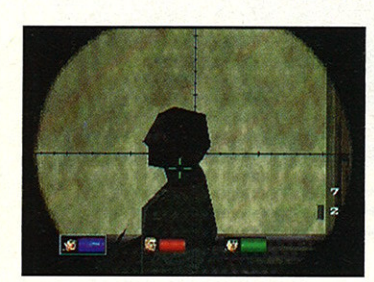


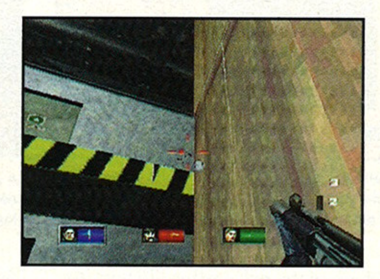
El juego está concebido para los más pequeños de la casa, sirviendo incluso para ayudarles a aprender a leer.



RAINBOW SIX

Lucha contra los terroristas







Ambientado en una novela de Tom Clancy, este shoot´em up de Red Orb nos pone al frente de un cuerpo de comandos especializado en resolver crisis terroristas. Así pues, debemos infiltrarnos en edificios plagados de enemigos para realizar misiones tipo rescatar rehénes o desactivar bombas.

Para ello debemos seleccionar a un equipo formado por tres comandos, dotarlos del equipo más adecuado para la misión (fusiles, bombas, minas...) y colocarlos en su posición de salida. Una vez hemos situado estratégicamente a nuestros comando, debemos controlarlo, como si de un *Quake* se tratara, y alternar el control de uno a otro soldado según las exigencias del guión.

Eso sí, *Rainbow 6* es un juego muy realista en el que no podemos ir "a lo Rambo". Debemos pensar y actuar como un auténticos comandos y procurar evitar el combate a toda costa. No sólo porque contamos con muy poca munición, sino porque una mísera ráfaga de balas puede acabar con cualquiera de nuestros soldados.

Así pues, debemos ser silenciosos, cubrirnos con los quicios de las puertas y disparar a larga distancia (y a poder ser, con silenciador) para evitar ser descubiertos y eliminados. Esta manera de enfocar la acción hace que *Rainbow 6* sea un juego muy difícil de jugar pero también muy emocionante.

Por desgracia, tiene un control realmente terrible. Como los comandos tienen más acciones que botones el pad, sus diseñadores han optado por asignar acciones a combinaciones de botones. Así, el manejo de un comando puede volverse un auténtico suplicio (sobre todo al principio) para jugadores poco hábiles o experimentados.

Por eso, *Rainbow 6* es una buena compra para cualquier veterano del *Doom* con ganas de emociones fuertes. No obstante, los novatos deberían probar con otros títulos más asequibles como *Quake II*.



Lo mejor es pillar desprevenidos a los rivales y acabar con ellos antes de que nos vean.



Antes de la misión podemos elegir el equipo y los comandos necesarios para llevarla a cabo.

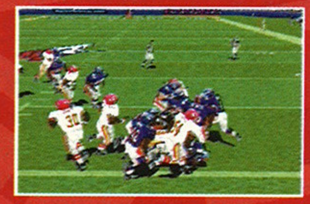


MADDEN 2000

El Madden de siempre...

Madden 2000 nos presenta, con respecto a su antecesores, evidentes mejoras gráficas y de IA, al tiempo que ofrece un editor de jugadores, un modo de juego arcade y una opción llamada Madden Challenge, una especie de trivial, que te permite liberar opciones secretas.

Todas estas opciones configuran a *Madden 2000* como el mejor simulador de fútbol americano. Siempre que entiendas este complicado deporte tan genuinamente americano.





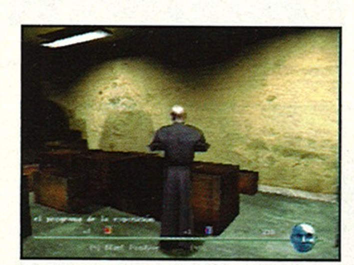
GUARDIAN OF DARKNESS

Un exorcista no muy aventajado

En *Guardian of Darkness* controlamos a Ekna, un monje exorcista con poderes mentales, miembro de una orden secreta de espiritistas. Su tarea es acabar con cuanto espíritu maléfico se infiltra en nuestra realidad.

Y es que *Guardian of Darkness* es una aventura de acción, estructurada en torno a 10 niveles en los que debemos vernos las caras contra todo tipo de apariciones y resolver una serie de puzzles tipo "encuentra objeto tal para usarlo en sitio cual".

Lamentablemente, este sugerente planteamiento no ha sido acompañado de un buen desarrollo técnico, por lo que se queda en un título mediocre que sólo algunos incondicionales serán capaces de disfrutar.



El protagonista cuenta con escasas animaciones y además, bastante rígidas.





PACMAN WORLD

Así que pasen otros veinte años

Pacman es uno de los primeros mitos de los videojuegos que a finales de los 70 protagonizó un sencillo arcade consistente en devorar todos los puntos amarillos que había dispersos en un laberinto plagado de fantasmas. Este año celebra su vigésimo cumpleaños y Namco, sus creadores, han decidido celebrarlo con *Pacman World*.

Este título presenta tres modos de juego distintos, entre los que destaca, más que nada por nostalgia, el modo Classic. Este modo no es otra cosa que la versión original de *Pacman*, tal y como la pudimos disfrutar hace 20 años, es decir, con gráficos simplones y una endiablada jugabilidad.

Si el "look" retro no os atrae, en el modo Mazes podéis disfrutar de una versión completamente 3D del clásico, con escenarios más amplios, variados y con un llamativo colorido. Y si la simpleza de estos dos modos no os acaba de convencer, podéis probar suerte en el modo Quest, que se acerca más a un juego de plataformas.

Por su sencillez, *Pacman World* es un título recomendado para los más pequeños, aunque los "abueletes" tienen una buena oportunidad para reencontrarse con este clásico que tantos buenos ratos nos hizo pasar.

El modo Classic es idéntico a la máquina recreativa de los años 70. Muy adictivo.



El modo Quest presenta elementos típicos de los plataformas... aunque es muy sencillote.



NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

El cansancio que produce pedalear



Los modos multijugador son lo más divertido de *No Fear*. Por desgracia, no presenta una opción para 4 jugadores simultáneos.



De las cuatro vistas que presenta, la que nos permite ver el manillar de la bici es la más espectacular y jugable de todas.

Cuando Codemasters finalizó el desarrollo de *Colin McRae Rally*, parte del equipo de programación se puso a trabajar en *No Fear Mountain Biking*, título que aborda de manera notable el mundo y posibilidades de la bicicleta de montaña. ¿Y cuál es la gracia de un juego de estas características? Pues muy sencillo: recorrer a toda pastilla cerca de 20 abruptos paisajes compitiendo contra otro ciclista, que puede ser controlado por la consola o por un amigo.

Cada una de estos 20 circuitos cuenta con sus propias características, como pueda ser la amplitud de la pista, los obstáculos a sortear o el terreno por el que transcurre, dotando así al juego de una variedad digna de mención.

Otra cualidad destacable es que, a diferencia de los juegos de coches, en los que sólo tenemos que pisar el acelerador y el freno, nuestro ciclista cuenta con una barra de energía que refleja su fatiga, de modo que resulta vital alternar los pedaleos con los descansos para llegar los primeros a la meta. Para enfatizar este aspecto realista, Codemasters ha diseñado un sistema de control que transmite la sensación de estar manejando una mountain bike de verdad, y no sólo por las diferentes vibraciones que transmite el mando Dual Shock dependiendo del terreno en el que os encontréis, sino porque presenta dos botones de freno (uno para la rueda delantera y otro para la trasera).

Por si esto fuera poco, nuestra actuación puede ser adornada con unas cuantas piruetas que, aunque no son fundamentales para ganar las carreras, dan cierta vida al desarrollo del juego.

Como colofón, *No Fear* presenta un total de 6 modos de juego, algunos de ellos para cuatro jugadores a pantalla partida (enfrentándose de dos en dos).

Gráficamente, *No Fear* es un juego muy correcto, pero no alcanza la condición de brillante por el molesto "popping". Por otra parte hay que reconocer que, a la larga, puede llegar a resultar un tanto monótono, si no os gusta la bicicleta de montaña, o el enfoque que le ha dado Codemasters.









SLED STORM

Fuego sobre la nieve

Sled Storm es un arcade de carreras que nos pone a los mandos de unas potentes motos de nieve y nos lanza a competir por dos clases de circuitos completamente distintos: pista cerrada y alta montaña.

Los primeros presentan un trazado cerrado que nos obliga a ir por un único sitio, y los de alta montaña están repletos de atajos y tramos secretos que debemos descubrir y utilizar para ganar.

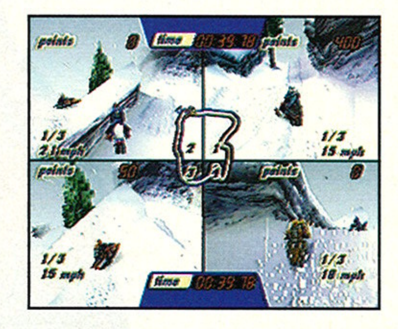
Obviamente, según vamos avanzando los circuitos se van complicando, lo que nos obliga a comprar nuevos accesorios que mejoren las estadísticas de nuestras motos. El dinero lo obtenemos al ganar carreras, descubrir atajos o arrollar objetos pequeños (como árboles o señales), y, sobre todo, realizando espectaculares acrobacias sobre la moto. Así pues, llega un momento en el que debemos controlar la moto, aumentar la distancia sobre nuestro perseguidores, buscar atajos y realizar piruetas...¡todo al mismo tiempo! Afortunadamente el control es muy suave y preciso, por lo que hasta los jugadores más torpones serán capaces de hacerse con él sin problemas.

En lo referente a los modos de juego, *Sled Storm* viene bien surtido. A los tradicionales modos de práctica o carrera para un jugador, añade un espectacular modo carrera multijugador para cuatro jugadores simultáneos.

Emocionante y divertido como pocos, los únicos defectos que se podrían achacar a este título es el escaso número de competidores (4 como máximo) y un ligero popping en la generación de los escenarios.

Por lo demás es un juego muy recomendable y, sobre todo, muy original, que encantará por igual a los amantes de los juegos de carrera y a los de los deportes de invierno.

Realizar piruetas y descubrir los atajos son requisitos indispensables para ganar dinero con el que mejorar nuestra moto de nieve.





Según vamos ganando dinero podemos comprar nuevos accesorios a nuestra moto con los que mejorar su rendimiento.



Hay seis circuitos de pista cerrada como éste, y ocho de alta montaña. Además, al ganar se irán abriendo nuevos circuitos.

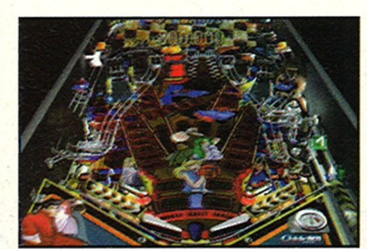


WORMS PINBALL

De la batalla, al pinball

El mayor éxito de Team 17 ha sido *Worms*, un arcade en el que controlabas a una escuadra de gusanos con el objetivo de acabar con otro equipo rival. Pues bien, *Worms Pinball* está ambientado en el universo Worms, sólo que cambiando sus hilarantes armas por petacos y bolas metálicas.

Las bolas representan a nuestra escuadra, y las distintas dianas de la mesa, los objetivos a eliminar. Obviamente, nuestra tarea consiste en alcanzar la mayor puntuación posible, para lo que debemos eliminar... perdón, iluminar todas las dianas de la mesa que podamos. Dejando a un lado su escasez de mesas (sólo tiene dos), lo cierto es que *Worms Pinball* es un título muy recomendable, ya que combina una jugabilidad muy ajustada con una simulación exacta de una mesa de pinball. Además, no se puede decir que los pinballs abunden...

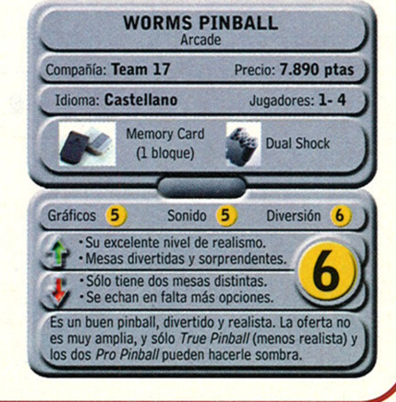


El punto de vista y el diseño de las mesas está inspirado en los pinballs auténticos.



Como ocurre en las máquinas de verdad, a veces aparece en el marcador algún mini juego.





McLaren

YA ES HORA DE QUE ESTES EN LA POLE

CONSÍGUELO CON EL VOLANTE OFICIAL MCLAREN F-1





PARA SONY PLAYSTATION

- Compatible PSX
- Dual Shock
- Cambio de marchas, pedales y freno de mano
- Múltiples funciones en el volante
- Volante ajustable en profundidad y altura



Venta en tiendas especializadas



Distribuidor Oficial Flexiline, S.A.

c/ de l'or, 22 Zona Ind. La Clota 08290 Cerdanyola del Vallès Barcelona
Tel.:93 594 66 00 Fax:93 594 66 01 http//www.flexiline.es e-mail:comercial@flexiline.es

TENCHU:STEALTH ASSASINS

Aventuras para Ninjas

Letales, eficientes, implacables y silenciosos. Todas estas cualidades sirven para describir a los Ninja, los misteriosos asesinos y espías del Japón medieval. Pues bien, en *Tenchu: Stealth Assasins*, Activision nos ofrece la posibilidad de convertirnos en uno de ellos y a un precio Platinum.

Tenchu nos ofrece 10 misiones entre las que encontraremos tareas tan diversas como llevar mensajes, atravesar un bloqueo o eliminar a ciertos jefes. Eso sí, todas tienen algo en común: la necesidad del sigilo.

A diferencia de otras aventuras 3D, como *Tomb Raider*, *Tenchu* no apuesta por el enfrentamiento directo, sino por la puñalada silenciosa. Y es que los escenarios por los que nos movemos están repletos de enemigos de vista aguda y oído fino, que acuden en tropel hacia nosotros al menor indicio de nuestra presencia.

Así pues, si vamos a lo loco no tardaremos en estar literalmente rodeados de adversarios. Es mejor desplazarse en silencio, ocultándonos tras árboles, casas o rocas, e ir eliminando a la gente silenciosamente por la espalda.

En el apartado de ambientación, *Tenchu* es un título impresionante, que reproduce a la perfección personajes y escenarios típicos del Japón Medieval.

A nivel gráfico, no obstante, flojea un poco. Presenta unos mapeados 3D muy sugerentes, pero de colores demasiado oscuros y apagados, que no acaban de convencer.

Salvo por este detalle, *Tenchu* es un título excepcional. Aunque no alcanza la perfección del genial *Metal Gear*, es una compra casi obligada para los amantes de la acción y el sigilo.



Para llegar hasta nuestro objetivo es importante saber esconderse para evitar terminar ensartados por los guardianes.









APOCALYPSE

La mejor acción al mejor precio





Pese a que hay algunas zonas de plataformas complicadas, el control realmente bueno.



Tras algunas fases hay unos niveles especiales donde nos aguarda un peligroso enemigo final.

El paso a Platinum de este excelente shoot'em up de Activision va a permitir que disfrutemos, a un buen precio, de uno de los juegos más frenéticos de los últimos tiempos.

Como muchos recordaréis, para diseñar al protagonista de *Apocalypse* se utilizó el rostro de Bruce Willis y, en honor a la verdad, el juego parece una exageración superlativa de la cualquiera de las películas de este intocable del cine de acción.

Apocalypse nos propone avanzar por siete fases plagadas de enemigos y obstáculos con la única ayuda de nuestros reflejos y nuestra velocidad de disparo. El objetivo es llegar al final de cada nivel y para ello habremos de sacudirnos de la persecución de cientos de enemigos al tiempo que activamos algún que otro interruptor, acumulamos armas y superamos retos más propios de un plataformas que de un mata-mata. Todo ello a un ritmo frenético mientras recorremos espectaculares escenarios 3D y nos sigue una cámara capaz de acercarse hasta el más indiscreto primer plano o la más impersonal perspectiva aérea.

Un punto interesante es el control del protagonista, que emplea los dos sticks del pad, uno para moverse y otro para disparar, lo que otorga a la acción un dinamismo impresionante.

Por gráficos, jugabilidad y precio, *Apocalypse* es el mata-mata más recomendable del momento. Eso sí, ya sabéis que este tipo de juegos pierde fuelle una vez terminado. Algo que, en este caso, es relativamente difícil.







Aventuras Gráficas

Jugando a detectives

Aventura es una palabra que cada día toma más protagonismo en el mundo de los videojuegos. Su acepción es cada vez más amplia y abarca muchos juegos que, aunque tienen un denominador común, nos proponen estilos muy diferentes. Este mes en nuestra comparativa nos centramos en las llamadas "aventuras gráficas", las cuales, para que nos entendamos, son esas que nos ofrecen escenarios estáticos que debemos investigar minuciosamente en busca de los objetos que, una vez utilizados en el lugar oportuno o entregados al personaje adecuado, nos permitan seguir avanzando. Podríamos decir que son auténticos "simuladores de detective".

ATLANTIS

Descubriendo la legendaria Atlántida

Compañía: **Cryo** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:

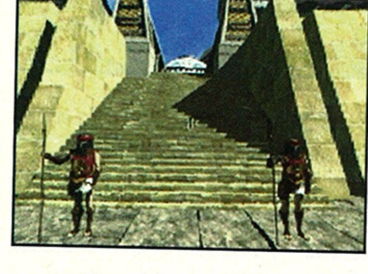


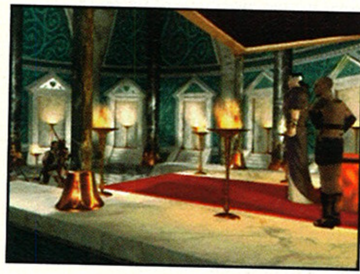
Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: R

Ambientado en la mítica Atlántida, esta aventura gráfica de Cryo nos coloca en el papel de un joven que entra al servicio de la Guardia Especial de la Reina justo cuando ésta es secuestrada. Obviamente, nuestro objetivo será encontrarla.

Atlantis, como ocurre habitualmente en las aventuras gráficas, nos coloca en una perspectiva en primera persona, de manera que vemos por los ojos del personaje. Sin embargo, en este caso nos encontramos con un original sistema llamado Omni 3D que nos permite mirar a nuestro alrededor, arriba y abajo, como si giráramos la cabeza, de forma que los escenarios se amplían considerablemente.

Como también es típico en las aventuras gráficas, todas nuestras acciones se llevan a cabo mediante el uso de un cursor que podemos desplazar por los decorados bien con el pad, bien con un ratón. Este cursor nos permite hablar con otros personajes, coger objetos o utilizarlos y movernos por los escenarios. Según la acción que podamos realizar, el cursor cambiará de forma. Este sistema se mantiene más o menos igual en la mayoría de las aventuras gráficas, por lo que obviaremos repetirlo.





Los principales atractivos de este juego se centran en una notable calidad gráfica y en su interesante y envolvente argumento. Sin embargo, *Atlantis* peca de un defecto que consigue que estas virtudes queden diluidas: los tiempos de carga entre los diferentes escenarios y el propio desarrollo del juego resultan muy lentos.

De esta forma el resultado es una aventura que posee un gran atractivo tanto gráfico como de ambientación, y que está plagada de puzzles y retos a tu inteligencia, pero su lento desarrollo la convierte en una opción interesante sólo para los jugadores más sesudos.



El mayor atractivo de este título se centra en su elaborado argumento -los textos están en castellano- y en la dificultad que alcanzan sus numerosos puzzles, pero la "densidad" de su desarrollo es excesiva.

BROKEN SWORD 2

Detective a la fuerza

Compañía: **Sony** Precio: **6.990 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: MB



Aunque es posible que os cueste encontrar este título en las tiendas, la verdad es que merece la pena buscarlo, pues *Broken Sword 2* es, sin duda, la mejor aventura gráfica de cuantas se pueden disfrutar en PlayStation. Lo tiene todo para atrapar: un buen argumento, unos gráficos atractivos, intriga, sentido del humor, relaciones sentimentales entre los personajes...

A diferencia de lo que ocurre en *Atlantis, Broken Sword 2* nos muestra una perspectiva en tercera persona, de forma que vemos a nuestro héroe y podemos hacer que se desplace a distintas zonas dentro de la misma pantalla. Además, los gráficos son en plan cómic y los personajes se mueven como en una auténtica película de animación, obteniendo unos resultados realmente brillantes.

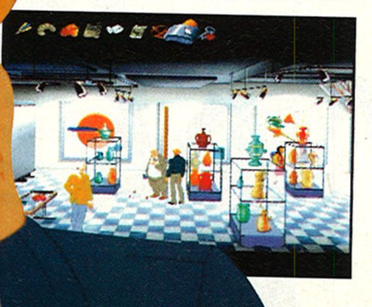
El argumento del juego se inicia con el rapto de nuestra compañera, lo cual nos hará recorrer medio mundo en su busca al tiempo que vamos desvelando una complicada trama que toma como base unos ídolos sudamericanos de extraños poderes mágicos. En *Broken Sword 2* nos sentiremos como auténticos detectives, pues, a pesar del aspecto gráfico del juego, las situaciones son muy realistas y todos los puzzles que deberemos resolver tienen una lógica aplastante. Eso no quita, por supuesto, que en alguna ocasión nos quedemos atascados, pero lo cierto es que su argumento está excelentemente bien pensado e hilvanado.

Una aventura muy recomendable para cualquier tipo de jugador y una excelente oportunidad para descubrir lo divertido que puede resultar este género tan poco explotado en PlayStation.



Otro de los alicientes de *Broken Sword 2* radica en que las voces están dobladas al castellano, y podemos jugar sin tener que leer los textos.





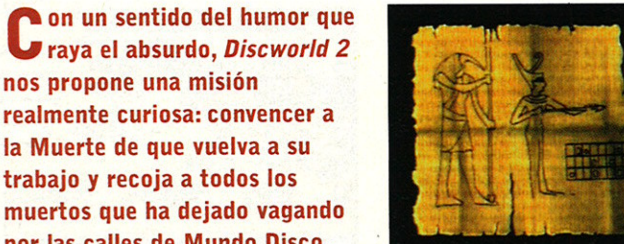
DISCWORLD 2

Un homenaje al humor absurdo

Compañía: **Psygnosis** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Pad Analógico, Pad Digital, Ratón

Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: B

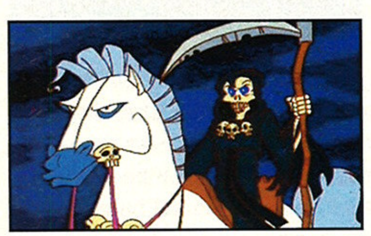


Con un sentido del humor que raya el absurdo, *Discworld 2* nos propone una misión realmente curiosa: convencer a la Muerte de que vuelva a su trabajo y recoja a todos los muertos que ha dejado vagando por las calles de Mundo Disco.

Pues si este objetivo resulta bastante extraño, no menos surrealistas serán los puzzles que tendremos que realizar para conseguirlo, lo que posiblemente nos llegue a sacar de quicio si no somos capaces de adaptar nuestro sentido de la lógica a situaciones tan retorcidas como usar ladrillos mágicos para atraer a un fantasma a su interior o emplear un imán para cazar un olor apestoso. Nuestro único modo de poder avanzar en un juego así es dejarnos arrastrar por su hilarante argumento y aprender a pensar con más amplitud de miras.

Al igual que ocurre con *Broken Sword 2*, el juego está presidido por una perspectiva en tercera persona que nos permite disfrutar con todo detalle de sus divertidos y coloristas escenarios, personajes y situaciones. Sin embargo, en *DiscWorld* los períodos de carga son inferiores y el argumento se desarrolla con mucha más soltura. Además, siempre tendremos posibilidad de intentar avanzar por caminos muy dispares de manera que, aunque atascarse es casi inevitable, siempre podremos hacer muchas, muchas cosas, antes de darnos por vencidos y tendremos la oportunidad de volver a repasar todos nuestros pasos buscando el modo, por ejemplo, de convencer al sepulturero de que estamos muertos.

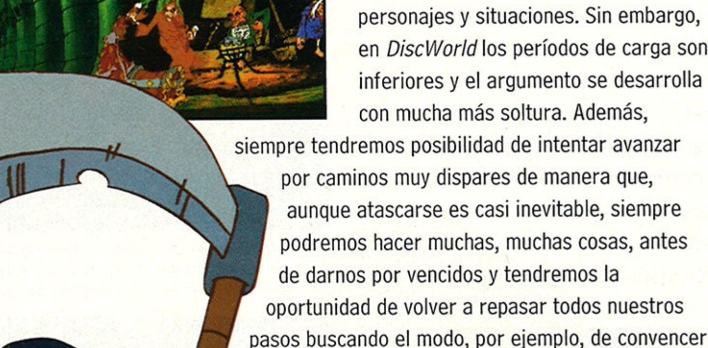
Sin duda *Discworld 2* es una aventura gráfica muy alocada y divertida, pero la mencionada dificultad -por lo ilógico-, de sus puzzles, hace que se convierta en un juego especialmente recomendable para los muy, muy expertos en las lides aventureras.



DW2 está amenizado por numerosas animaciones que casi parecen películas de dibujos animados



Los textos están traducidos, pero se conservan las divertidas voces originales de los Monthy Piton.

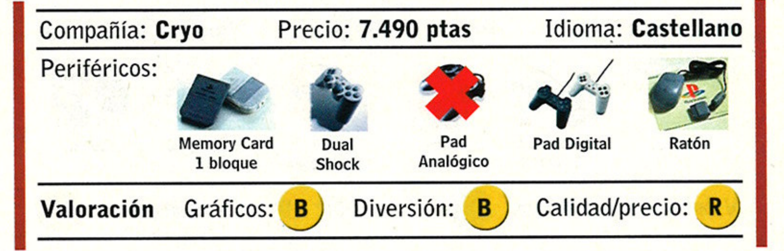


EGYPT 1156 B.C.

El Egipto de los faraones

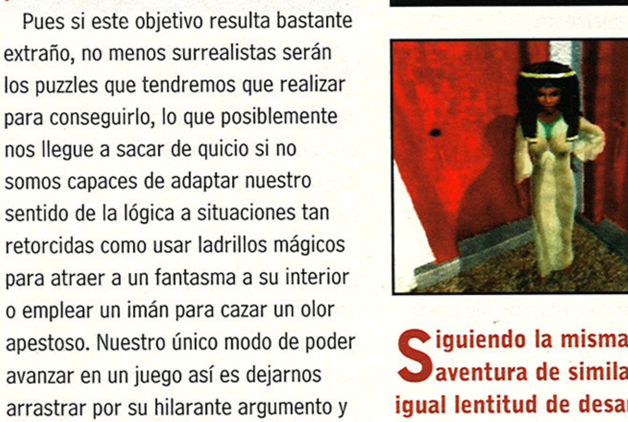
Compañía: **Cryo** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

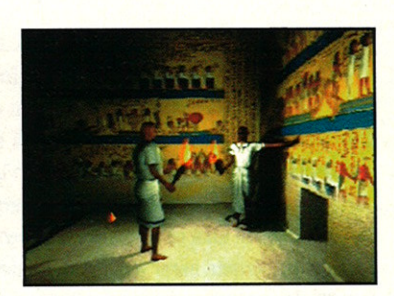
Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Pad Analógico, Pad Digital, Ratón

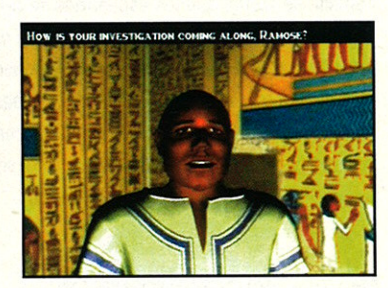


Valoración Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: R









Siguiendo la misma pauta que en *Atlantis*, Cryo nos presenta una aventura de similar factura técnica, idéntico motor gráfico e igual lentitud de desarrollo.

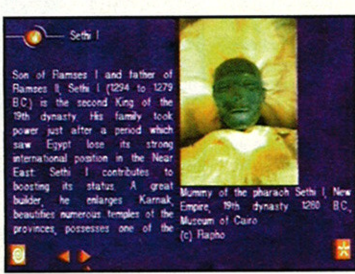
Egypt nos muestra los mismos defectos que *Atlantis*, aunque al igual que esta otra aventura, nos oferta con un argumento atractivo y unos puzzles de equilibrada dificultad y lógica sencilla donde, eso sí, un error puede significar el fin de la aventura. Sigue siendo lento hasta la saciedad, con transiciones bruscas de un punto a otro, escasa animación en los personajes y escenas cinemáticas breves y de irregular calidad.

Lo único que diferencia a *Egypt* de *Atlantis* es la ambientación. En este caso todo gira en torno al saqueo de una tumba del Valle de los Reyes lo que ha servido de excusa a Cryo para incluir una especie de enciclopedia egipcia donde podremos consultar desde el significado de los jeroglíficos a las más curiosas costumbres de esta antigua, pero desarrolladísima cultura. Por supuesto, en castellano.

No hay duda de que los seguidores de las videoaventuras pueden dejarse atrapar por su esmerado argumento, sin embargo resulta tan lento que sólo los jugadores más pacientes podrán disfrutar de verdad de este título. Y es que recorrer el largo pasillo de una pirámide deteniéndote a cada paso llega a hacerse desesperante.



Aunque las escenas cinemáticas son abundantes, suelen ser bastante cortas y poco logradas.



Una base de datos nos permitirá consultar detalles sobre la cultura y costumbres de Egipto.

EXPEDIENTE X

Entre juego y película


Compañía: **Sony** Precio: **8.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:

Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: R

Ambientado en la famosa serie de televisión, *Expediente X* nos convierte en el agente del FBI Craig Willmore. Nuestra misión será localizar a los agentes especiales Mulder y Scully (los "protas" de la serie de TV), desaparecidos bajo extrañas circunstancias.

Para ello, tendremos que recorrer las distintas localizaciones del juego buscando pistas e interrogando a los potenciales testigos y sospechosos.

Así, debemos desplazarnos con el puntero sobre unos escenarios totalmente cinematográficos haciendo "click" sobre cualquier objeto que nos parezca sospechoso para añadirlo a nuestro inventario. Este objetivo, por cierto, resulta relativamente difícil, ya que los objetos suelen encontrarse en los sitios más insospechados. A esta dificultad para encontrar las pistas hay que añadirle unos puzzles truculentos y rebuscados, que acercan mucho al juego a la filosofía de la serie: tendremos que buscar colillas con un kit de evidencias, sacar fotos a las matrículas de los coches, buscar en la red del FBI datos de los sospechosos... Después deberemos llevar todo esto a investigadores especiales (como el forense), para que sean ellos los que saquen las conclusiones.

El aspecto gráfico del juego es brillante y su ambientación resulta exacta a la de la serie de TV, ya que toda la aventura se presenta mediante escenas de vídeo rodadas con actores reales (aunque Mulder y Scully tienen una presencia casi simbólica). Sin embargo, este sistema trae consigo el problema del excesivo tiempo de carga entre las diferentes escenas, lo cual provoca que el desarrollo del juego se haga bastante lento.

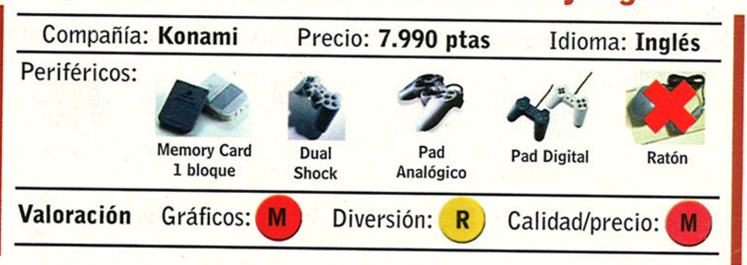
Con esa salvedad, *Expediente X* es una aventura interesante para cualquier jugador ávido por romperse el coco, aunque sin duda serán los seguidores de la serie quienes la disfruten más intensamente.



Tanto los textos del juego como las voces de los actores están dobladas al castellano.

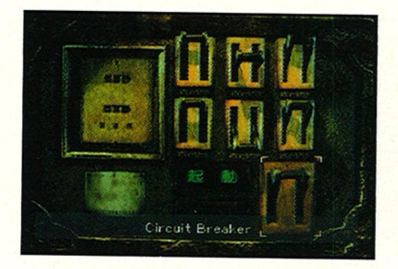
HELLNIGHT

¿Juego de horror u horror de juego?


Compañía: **Konami** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:

Valoración Gráficos: M Diversión: R Calidad/precio: M





***Hellnight* es una aventura que se desarrolla en escenarios claustrofóbicos, como túneles de metro o antiguos bunkers militares. En ella, nuestro cometido es huir de un horrible monstruo que nos persigue con intención de devorarnos.**

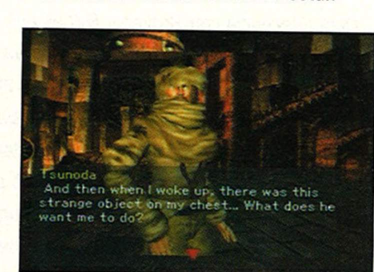
Para evitarlo, debemos superar varios obstáculos que suelen consistir en puzzles de muy diversa índole, como esconderse en una habitación determinada hasta que pase el monstruo, o cortar el suministro eléctrico de una zona para poder franquear un cable de alta tensión suelto.

Si bien este planteamiento parece bastante sugerente, lo cierto es que el juego dista mucho de ser interesante. Y es que, en general, *Hellnight* es un título que no logra hacerse emocionante. La mayor parte del tiempo nos encontramos vagando por sus mapeados (bastante sosos, todo sea dicho de paso), en busca de los puzzles necesarios para pasar de fase. Además estos son bastante sencillitos, por lo que no cuesta mucho solucionarlos.

La única complicación que el juego nos plantea para avanzar son las esporádicas apariciones del monstruo de marras. Bueno, y eso de "dificultad" va entre comillas, porque antes de aparecer se nos anuncia su presencia con bastante antelación, por lo que escapar de él no cuesta mucho.

A nivel gráfico, *Hellnight* resulta muy soso. Sus enormes escenarios 3D están absolutamente desprovistos de detalles y elementos móviles que rompan la monotonía. Incluso llegamos a desear encontrarnos con el monstruo, por aquello de ver algo que se mueva.

Probablemente, *Hellnight* sea el peor título de esta comparativa. Es un título tan insípido, que sólo los seguidores acérrimos de las aventuras gráficas (y no todos) podrán disfrutar.

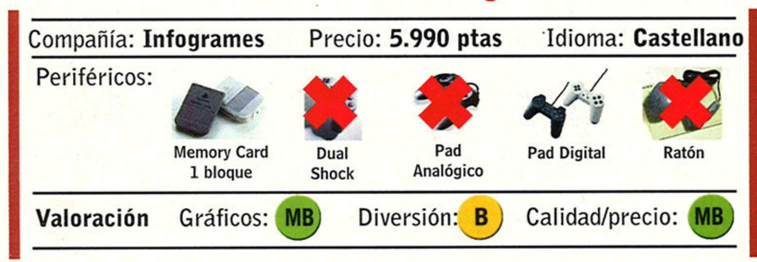


A todos los defectos de esta insípida aventura hay que sumarle el hecho de que los textos no estén traducidos al castellano.



LAST REPORT

Una de cine negro



Compañía: **Infogrames** Precio: **5.990 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos: Memory Card 1 bloque · Dual Shock · Pad Analógico · Pad Digital · Ratón

Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: MB



Desde el mapa de la ciudad podremos elegir la siguiente localización que queremos visitar.





Crímenes, corrupción, mafia y un periodista sospechoso que debe demostrar su inocencia al tiempo que busca al asesino de su novia. Todo ambientado en la mejor tradición del cine negro, doblado al castellano y con atractivos gráficos.

Sin duda la oferta es interesante, sobre todo gracias a un argumento que se desgrana aumentando el suspense y que nos obliga buscar pistas por toda la ciudad mientras nos amenazan los auténticos criminales y estamos en el punto mira de la policía.

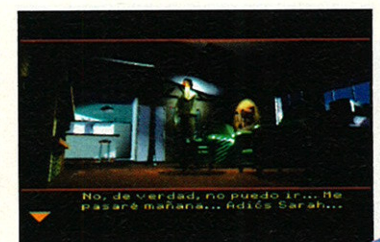
Igual que *Broken Sword* o *Discworld*, *Last Report* emplea la perspectiva en tercera persona para guiarnos por los escenarios de la aventura. Sin embargo, emplea gráficos renderizados que se convierten de animaciones cinemáticas cada que vez que realizamos una acción, bien sea abrir una puerta o arrancar un coche. La introducción de estas escenas aumenta la espectacularidad del juego, dándole un aspecto mucho más peliculero, aunque también es cierto que ralentiza la acción.

Otra diferencia con *Broken* y *DW* es que un error de bulto supone el fin de la aventura, con lo que es más fácil ver el Game Over (os recomendamos salvar con frecuencia) que quedar irremisiblemente atascados.

En la más pura tradición del género, *Last Report* nos obligará a buscar objetos con los que ir abriendo nuestras posibilidades de investigación, al tiempo que nos pone en contacto con los más variopintos personajes con los que deberemos hablar poniendo especial cuidado en las respuestas que queremos dar.

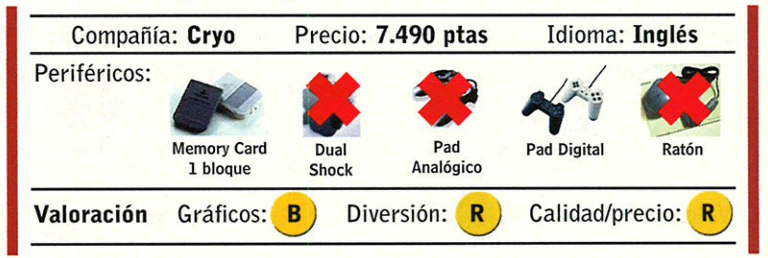
En cualquier caso, *Last Report* es una de las aventuras gráficas más interesantes de esta comparativa, sobre todo porque el ritmo de la acción es más rápido que en los juegos de Cryo, la trama es atractiva y el precio tampoco está nada mal.





VERSALLES

De paseo por la corte francesa



Compañía: **Cryo** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card 1 bloque · Dual Shock · Pad Analógico · Pad Digital · Ratón

Valoración Gráficos: B Diversión: R Calidad/precio: R

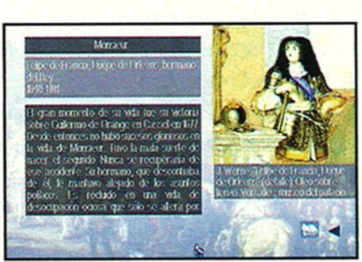
En Versalles asumimos el papel de Lalande, un joven ayuda de cámara que debe descubrir al autor de un anónimo que amenaza con destruir el palacio. Para ello, debemos recorrer sus inmensas habitaciones, hablar con la gente y encontrar y utilizar objetos.

Versalles presenta el mismo motor que *Atlantis*, es decir: un entorno 3D total, por el que nos desplazamos haciendo clic sobre determinados iconos. No obstante, la versión de *Versalles* está más depurada. Las transiciones entre pantallas son continúas, y no presentan los molestos saltos y tiempos de carga de *Atlantis*. Por contra sus gráficos no son tan nítidos y presentan un mayor grado de pixelación.

El mayor atractivo de *Versalles*, y al mismo tiempo su mayor inconveniente, es la detallada recreación que presenta de un día en la corte de Luis XIV. Y es que Cryo ha puesto más esmero en la reproducción de los escenarios que en el juego en sí, lo que se traduce en un título bastante denso.



Avanzar cuesta, pero no por la dificultad de los puzzles, sino porque cada vez que hacemos un progreso significativo se nos recompensa con una video en FMV de la corte. Además, hay muchas charlas entre personajes históricos en las que sólo podemos escuchar y que frecuentemente tratan sobre personas o hechos de la Francia del siglo XVII, lo que nos obliga periódicamente a pausar el juego para ver de qué o de quién están hablando.



Para seguir la trama tendremos que consultar una enciclopedia con biografías de los principales personajes de la época y datos sobre el palacio.

En resumidas cuentas, *Versalles* es un título de gran calidad, pero que en jugabilidad queda por detrás de juegos similares, como el anteriormente mencionado *Atlantis*.



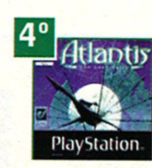


En el mundo de las aventuras gráficas hay que reconocer que ni hay un gran número de títulos, ni todos cuentan con una calidad adecuada. Sin embargo, todos aquellos que gusten más de pensar que de actuar sí que pueden disfrutar de tres o cuatro aventuras de garantías. Esta es nuestra lista de preferencias, no os equivoquéis.

1º 

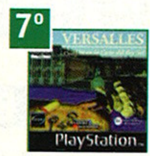
2º 

3º 

4º 

5º 

6º 

7º 

8º 

	TÍTULO	Atlantis	Broken Sword 2 👍	Disc World 2	Egypt 1156 B.C.	Expediente X	Hellnight	Last Report	Versalles
CARACTERÍSTICAS GENERALES		MB	MB	MB	MB	MB	R	MB	B
	Número de CD´s	3	1	1	1	4	1	1	1
	Punto de vista	Primera persona	Tercera persona	Tercera persona	Primera persona	Primera persona	Primera persona	Tercera persona	Primera persona
	Error fatal	Sí	No	No	Sí	No	Sí	No	Sí
	Estructura	Cerrada	Cerrada	Abierta	Cerrada	Abierta	Cerrada	Abierta	Cerrada
	Precisión	MB	R	MB	B	B	MB	MB	B
	Dificultad	Alta	Alta	Muy alta	Alta	Alta	Baja	Media	Media
	Puzzles	Sencillos	Complejos	Complejos	Sencillos	Complejos	Sencillos	Sencillos	Sencillos
	Voces	Inglés	Castellano	Inglés	Inglés	Castellano	Inglés	Castellano	Castellano
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS		R	MB	MB	R	MB	R	B	R
	Tipo de gráficos	Render	Bit Map	Bit Map	Render	Digitalizaciones	Render	Render	Render
	Velocidad del cursor	MB	M	MB	MB	MB	B	MB	MB
	Velocidad del ratón	E	MB	MB	E	E	NC	NC	E
	Ritmo de juego	M	MB	E	M	R	M	B	M
	Transiciones	M	B	E	M	R	R	B	R
	Animaciones	R	MB	MB	R	MB	M	B	R
AMBIENTACIÓN		B	MB	E	B	B	R	MB	MB
	Personajes	B	MB	E	B	B	M	MB	MB
	Escenarios	MB	MB	MB	MB	B	R	MB	MB
	Diálogos	B	MB	E	B	B	R	B	R
	Música	B	MB	MB	R	R	R	B	MB

Claves de esta prueba

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.

👍 Como habréis observado, junto a algunos juegos aparece una mano como ésta. Este símbolo se corresponde con los juegos que recomendamos en cada comparativa.

Vamos a explicaros los términos y categorías empleados en el cuadro de análisis.

CARACTERÍSTICAS GENERALES:
Es la puntuación global de los datos objetivos, como número de CDs o el tipo de perspectiva.

Error fatal: Indicamos si es posible cometer un error que nos lleve directos al Game Over.

Estructura: Si es abierta significa que se pueden buscar caminos alternativos cuando te atascas en un puzzle. Si es cerrada tendremos que resolver cada puzzle en su momento.

Precisión: Hasta que punto es necesario ajustar la posición del cursor para coger o usar un objeto.

Puzzles: Si son sencillos basta con usar un objeto para resolverlos. Si son complejos, necesitaremos combinar varios objetos.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:
Analizamos las cuestiones técnicas como tipo de gráficos, o calidad de las animaciones.

Velocidad del cursor: La velocidad con la que se mueve usando un pad normal.

Velocidad del ratón: La velocidad del cursor usando el ratón de PlayStation.

Ritmo de juego: Si la historia avanza con rapidez o si por el contrario se hace pesado seguir el desarrollo de la aventura.

Transiciones: La velocidad con la que se pasa de una localización a otra.

AMBIENTACIÓN:
Si los personajes, diálogos, escenario y música se adecuan al argumento de la historia y encajan con la aventura.

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre: Consultorio.
Eso sí, enviad sólo una pregunta por carta.
Hobby Press
PlayManía
C/ Ciruelos, Nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Problemas de nombres.

Saludos, compañeros de ideas y de consolas. Os felicito por el gran trabajo que estáis haciendo. Bueno, esta es mi pregunta. ¿Qué es *Metal Gear Solid Integral* y cuándo disfrutaremos de él? Si me permitís otra, ¿Hay algún juego de Stargate?

Rafa el David Calvo (Valencia)

Metal Gear Solid Integral ha salido a la venta en nuestro país, pero como *Metal Gear Special Missions. MGS Integral* era una versión que incluía el juego completo y las Misiones especiales. Aquí han salido sólo las misiones y, además, a un precio de Platinum, unas 4.000 pesetas.

Te permitimos otra pregunta porque es corta. De *Stargate* salieron juegos para Mega Drive y Super Nintendo, aunque eran gran cosa.



Metal Gear Special Missions

El mejor rally.

Hola, me llamo Miguel y quería saber qué juego de rally me recomendáis ¿*V-Rally 2* o *Colin McRae Rally*?

Miguel galán Palencia (Córdoba)

Depende mucho de tu dinero, ya que *Colin McRae* es Platinum. A nuestro modo de ver *V-Rally 2* es mucho más completo, largo y emocionante, pero también cuesta el doble de lo que cuesta *Colin McRae* que es un juego más fácil de manejar y muy espectacular, aunque más corto.

Juegos ¿cortos o largos?

Ante todo, muchas felicidades por la revista. No lo digo por decir, es la mejor del marcado. Mi dilema es el siguiente. Hace tiempo que quiero comprar *Metal Gear* y *Resident Evil 2*, pero me asusta pensar que me los voy a acabar en un par de días. ¿Son realmente tan cortos? ¿Me podréis decir, más o menos, el número de horas que dura cada juego sabiendo que soy bastante bueno?

Jordi Lorenzo (Barcelona)

Sean o no sean cortos, ambos juegos te van a compensar la compra por la intensidad que transmiten al jugar. En cualquier caso, la cuestión de hasta que punto son cortos es bastante matizable. En ambos casos puedes jugarlos varias veces buscando nuevas opciones (armas en el caso de *Metal Gear*, personaje en el de *RE2*). Y además *Metal Gear* tiene un modo de juego muy divertido, el VR Mission.

Resident Evil 2 te puede durar unas 9 horas si no usas guía y es la primera vez que juegas. Si quieres sacar sus personajes ocultos y demás secretos, tienes que jugar hasta sabértelo de memoria.

Metal Gear te puede durar, la primera vez, unas 8 horas, aunque para darlo por concluido tendrás que jugarlo dos veces más.

En cualquier caso, estamos seguros de que no te vas a arrepentir.



Rsident Evil 2

Jugador nuevo, nuevos juegos.

Hola, PlayManía. Os sigo desde el número 2 y me encanta vuestra revista. Acabo de cumplir treinta años y me he comprado la PlayStation con *Lucky Luke*, *FIFA'98* y *Alundra*. Me voy a comprar tres juegos más, ¿cuál me aconsejáis estilo *Lucky Luke* que no sea *Crash Bandicoot*? ¿El *Líbero Grande* merece la pena?

Alejandro Espina Mota (Cádiz)

Si lo quieres es un buen plataformas y no te apetecen los *Crash Bandicoot*, estaría bien que probaras *Abe's Oddysee*.

Líbero Grande es un juego de fútbol un poquito peculiar, porque sólo controlas a un jugador dentro del equipo. Es un juego interesante, pero si quieres algo de fútbol puedes elegir cosas mejores. Ahora mismo va a salir una buena remesa de simuladores.

Si nos permites un consejo, prueba con aventuras del tipo *Resident Evil 2* y *Tomb Raider II*, ambos Platinum, por tu carta creemos que te pueden gustar. *Metal Gear* también debería estar en tus miras.

Más sobre Tekken.

Hola, amigos de PlayManía. Os escribo para felicitaros por la revista y para preguntar si va a salir un nuevo *Tekken* y cuándo. Además, me gustaría que me recomendarais alguna novedad estilo *Tekken 3*.

Javier del Pozo (Castellón)

Todo son malas noticias. El próximo *Tekken* será el *Tekken Tag Tournament* y aparecerá en PlayStation 2 y se dice que va a ser la bomba.

Por el momento no hay previsto nada semejante a *Tekken*. Fuera de nuestro país hay algunos bastante prometedores, pero aquí, por el momento, nada de nada.

Lo más parecido que puedes encontrar es *Kensei*, de Konami, pero no da la talla.

Prueba con la lucha 2D y *Street Fighter Alpha 3*, seguro que te gusta.



Tekken 3

Problemas técnicos

¿Por qué ciertos juegos no funcionan bien?

Este mes hemos hecho una selección con algunas de las consultas preguntando por el mal funcionamiento de los juegos. Así, **Ana María de Madrid** nos pregunta que porqué cuando juega a *Medievil* llega a un punto en el que el juego se bloquea y muestra una señal muy extraña con un CD-ROM y la señal de peligro. Por su parte **Alberto de Barcelona** nos cuenta que cuando intenta insertar el segundo CD de *Metal Gear Solid* la consola no lo reconoce.

La razón a estos, y a otros muchos problemas similares, es siempre la misma: la piratería. Las consolas con chip y los juegos piratas tienen estos inconvenientes. Nada de esto os ocurriría si comprarais juegos originales. Además, parece que todavía no sabéis que la piratería es un delito que puede acarrear penas hasta de cárcel.

A vueltas con la memoria.

Hola, amigos de PlayManía. Me encanta vuestra revista y tengo todos los números, además de una duda. El *Resident Evil* me ocupa 6 bloques en la tarjeta de memoria y el *Tomb Raider II* me ocupa un bloque. Me ocurre lo mismo con *Gran Turismo*, me ocupa 5 bloques. ¿Por qué? ¿Qué pasa si borro los tres primeros bloques de *RE2* y dejo los tres últimos?

Rafael Canto (Madrid).

Parece que no sabes es que no todos los juegos ocupan el mismo número de bloques y que hay algunos juegos que te permiten salvar distintas partidas en distintos bloques y otros que te obligan a grabar siempre encima de la partida anterior. *Tomb Raider*, por ejemplo, nunca te dejará grabar en la misma tarjeta dos bloques diferentes, sin embargo, *Resident Evil* sí te da opción a grabar en bloques distintos cada vez que salvas. Es decir, que si borras todos los bloques de *RE2* menos el último, no pasará nada. Otra cosa es *Gran Turismo* que, dependiendo de lo que hayas guardado, puede ocupar entre 3 y 5 bloques.



Tarjeta de memoria Sony

Para ser piloto.

Hola, PlayManía, quiero preguntaros cuál es el simulador de aviones más realista, completo y chulo para PlayStation. Y si no hay tanto como yo pido, ¿cuál es el mejor?

Eustaquio Carrillo (Murcia)

El mejor y más completo simulador de aviones que hay (también es el único) es *Wing Over 2*. Tiene el problema de no ser demasiado bonito de gráficos y ser un poco complicado de control. Claro, que no hay simulador sencillo…

También puedes probar un simulador de helicóptero de Radio Control llamado *RC Stunt Copter*. No es lo mismo, ya que las misiones no son realistas como en *Wing Over 2*, pero gráficamente es más bonito.



Wing Over 2

Mens sana in corpore sano

¡Hola!, me llamo Juan y me encanta vuestra revista. También me gusta el atletismo y quiero saber si hay algún juego que tenga todas las pruebas.

Juan Leandro Salto (Armería)

Ahora mismo el único que puedes encontrar es *International Track & Field*. No sólo es muy divertido, sino que además está en la serie Platinum.

Un fan del ciclismo.

Hola, amigos de PlayManía, ante todo, felicidades por vuestra revista. Soy un fan del ciclismo en carretera y mi sueño sería disfrutar de un juego de ciclismo profesional y controlar, por ejemplo, a Marco Pantani por las carreteras del Tour de Francia. Creo que es muy difícil que aparezca un juego así porque a los usuarios de PlayStation no les atrae ¿no? No tengo información de un juego de este tipo ¿y vosotros? ¿Qué tal es *No Fear Downhill Mountain Bike*?

César Cortés (Madrid)

Pues no te creas que eres el único que se muere por un juego de estas características. Varios lectores han pregunta ya por esta posibilidad, pero la verdad es que no hay nada de nada. Suponemos que las complicaciones técnicas habría que sumarle que el interés por el ciclismo en carretera está centrado en muy pocos países y es posible que nadie quiera arriesgarse a realizar un desarrollo muy costoso que luego no tuviera una buena compensación en ventas.

No Fear es un juego de ciclismo de montaña, con lo que poco tiene que ver con el ciclismo de carretera. Está divertido y entretenido, pero puede resultar algo monótono.

No Fear Downhill

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces son tecnicismos y otras son palabras que se han creado para determinados efectos gráficos o estilos de juego. Si queréis que os expliquemos un término en concreto, no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis.

- **PERSPECTIVA SUBJETIVA** (o de primera persona)**:** Esta perspectiva es la que nos muestra lo que ve el protagonista, es decir, no vemos a nuestro personaje. Un buen ejemplo sería *Quake II*.
- **PERSPECTIVA CENITAL:** En un juego con perspectiva cenital, la cámara o punto de vista se coloca encima de la pantalla, sobrevolando toda la zona. Así pues, vemos la acción de arriba a abajo y la coronilla de nuestro protagonista.
- **PERSPECTIVA DE TERCERA PERSONA:** Esta es la perspectiva que tienen la mayoría de los juegos. En ella, vemos la acción como si estuviéramos acompañando al protagonista, por lo que le vemos casi siempre de espaldas. Un buen ejemplo de esta perspectiva lo encontramos en cualquiera de los *Tomb Raider*.
- **PERSPECTIVA TIPO DIOS:** Esta es la perspectiva tradicional de los juegos de estrategia en tiempo real, como por ejemplo *Populous*. Es parecida a la perspectiva cenital, con la salvedad de que presenta una visión total del escenario.
- **USB:** Son las siglas de Universal Serial Bus, que traducido al castellano quiere decir Puerto Universal en Serie. Es un dispositivo de entrada y salida de datos (de PC o de consola de nueva generación) que permite un intercambio mucho más rápido, seguro y fiable del que ha habido hasta ahora. También sirve para conectar entre sí varios ordenadores o periféricos.
- **ENGINE:** El engine o motor, es el conjunto de instrucciones que utilizan los programadores para representar todos los objetos gráfico y sus relaciones en pantalla. Cuanto más instrucciones contenga el motor, menos errores presentará el apartado gráfico del juego, al contemplarse más posibilidades de relación.
- **VELOCIDAD DE RELOJ:** Con este término nos referimos a la velocidad con la que un procesador gestiona información. El procesador de la PlayStation2 tendrá una velocidad aproximada de 300 Megaherzios.
- **HERZIOS:** El Herzio es la unidad de medida de la velocidad de un procesador. Mide su frecuencia, que es el número variable de operaciones por segundo que realiza. Lógicamente, dependiendo de las operaciones que realice, obtendremos una frecuencia u otra.

Como el Herzio es una unidad muy pequeña, se suele utilizar en su lugar el Megaherzio (un millón de Herzios).

Consultorio

En la acción está el gusto.

Hola, peña, es la primera vez que escribo a una revista y espero que me respondáis. ¿*Dino Crisis* o *Resident Evil 3*? Creo que *RE3* tiene más acción y más armas y eso me mola más que ir huyendo porque disparar no te sirve de nada. Estoy hecho un lío, espero que podáis ayudarme.

Gonzalo Martínez (Sevilla)

Bueno, está claro que elegir entre uno u otro juego será una cuestión de gustos, porque pese a sus parecidos, son dos juegos con muchas, muchas diferencias.

En cualquier caso, *Resident Evil 3* se va a retrasar bastante por lo que a lo mejor te da tiempo a ahorrar y poder disfrutar de los dos.

Lo de que disparar en *Dino Crisis* no sirve de nada no es del todo cierto. Lo que pasa es que los enemigos son tan duros y las municiones tan escasas que muchas veces será más recomendable huir que intentar acabar con ellos.

Dino Crisis

Comprar o no comprar juegos.

Hola, PlayManía. Primero felicitaros por la revista y luego una duda. No sé si comprar más juegos para PlayStation o esperar a PlayStation 2.

Luis Muñoz (Cádiz)

Tú sabrás, pero pasarse un año entero viendo la tele puede ser perjudicial para la salud mental. Si quieres ahorrar hasta que salga PS2, cómprate menos juegos, pero te vas a aburrir mucho si no compras ninguno. Además, tampoco los vas a desperdiciar. En PS2 se puede jugar con los juegos de la actual PlayStation.

Una compra inteligente.

Hola PlayManíacos, quería deciros que, aunque no tengo la PlayStation me encanta leer vuestra revista, porque creo que es la mejor. Os escribo porque no sé si comprarme la PlayStation ahora o esperar a que salga PlayStation 2. También guiadme por el precio, porque no me quiero dejar los cuartos comprándome la PS2. Muchas gracias.

Juan Ignacio Guagliera (Madrid)

PlayStation 2 va a costar en torno a las 60.000 pesetas, lo que a priori no parece caro teniendo en cuenta que también es un DVD Vídeo. En cualquier caso, si PlayStation te gusta no nos parece una mala idea que te compres una ahora y disfrutes durante todo este año de juegos alucinantes. Y no sólo nos referimos a las novedades, sino también a los Platinum, que son mucho más baratos y entre los que ahora mismo se encuentran algunos de los mejores juegos de todos los tiempos. Valgan como ejemplo *Tekken 3*, *Gran Turismo*, *Final Fantasy VII*, *Resident Evil 2*, *Tomb Raider II*...

Si el año que viene (o dentro de dos) tienes más dinero y decides pasarte a PS2, pues mejor que mejor.

Al habla con...

María Jesús López

¿En qué medida afecta la piratería al sector de los videojuegos?

Hola, amigos de PlayManía. Os escribo por el tema de la piratería. Entiendo que digáis que la piratería es un delito, pero no entiendo que digáis que la piratería hace daño a todo el sector de los videojuegos. Me gustaría que alguien me sepa explicar de una vez por todas de qué manera la piratería puede ser mala para PlayStation y para todo el sector.

Un incondicional de PlayStation con poco dinero.

Para contestar tu carta nos hemos puesto en contacto con Sony España y ha sido María Jesús López, Gerente Comercial, quien te ha contestado así.

"Estimado amigo: Antes que nada darte las gracias por haber comprado la consola PlayStation y agradecer a PlayManía darnos la oportunidad de contestarte en referencia al tema de la piratería, que está afectando tan negativamente tanto a Sony como al resto de las compañías de videojuegos.

Vamos a tratar de darte una explicación bien sencilla del tema.

Desde que un juego se empieza a desarrollar hasta que lo puedes comprar en una tienda pasa mucho tiempo y muchas compañías y personas invierten su tiempo, dinero y trabajo en hacerlo posible.

Jugaremos con un ejemplo: vamos a suponer que tú eres miembro de un grupo de desarrollo de 20 personas que lleva un año trabajando en un juego. Durante este año, los 20 tenéis que comer y recibís unos salarios, a parte de la inversión en equipos y medios que hayáis hecho.



María Jesús López, Gerente Comercial de Sony Computer España.

Cuando el juego ya está listo, tú has terminado tu parte del trabajo y empieza el de otros intermediarios, como Sony.

El equipo de marketing es responsable de dar a conocer el juego. Desarrolla las campañas de televisión, páginas de publicidad, proporciona material a los medios de comunicación e informa a las tiendas del tipo de producto.

Este trabajo supone unas inversiones altísimas de dinero (una campaña de TV puede superar los 100 millones de pesetas) y muchas horas de trabajo. Los equipos de ventas y logística de las compañías se encargan de hacer llegar los juegos a los puntos de venta y estas tiendas luego los venden al consumidor.

¿Qué pasa si un pirata interfiere en esta cadena? Sin haber hecho NINGÚN esfuerzo ni inversión, se aprovecha del trabajo de cientos de personas.

De todos modos, recuerda que tú eras un programador de este juego. Al final el pirata vende tu "creación", con lo cual tú y tu equipo, recibís menos ingresos y Sony, o la multinacional de que se trate, cuenta con menos fondos para dar apoyo a futuros juegos y para financiar más investigación. Al final tú como desarrollador trabajarás con menos medios o incluso puedes llegar a arruinarte.

El tema como ves es muy grave. La piratería, sobretodo cuando llegan ha crearse redes organizadas, va empobreciendo y limitando la investigación, perjudicando al consumidor final. Hoy puede comprar el juego más barato al pirata, pero mañana puede desaparecer la creación de juegos. Por otra parte, si las compañías vendieran muchos más juegos, quizás pudieran reducir el precio de venta al público."

Act. Labs RS Racing

- Precio: **19.990 ptas.**
- Distribuidor: **Nostromo**
- Teléfono: **91 304 39 78**
- Tipo: **Volante**
- Puntuación: MB

Compatible con cualquier máquina de juegos

Con este curioso nombre, se presenta el primer volante compatible con todas las plataformas existentes; PlayStation, Nintendo 64 y PC (nos imaginamos que para Dreamcast también).

Esto se consigue gracias a un innovador sistema de cartuchos que se venden por separado (4.990 ptas. cada uno), y que se encajan todos en la misma conexión. Si queremos jugar con el volante en un PC, basta con quitar el cartucho de PlayStation y cambiarlo por el correspondiente.

El volante utiliza el sistema de anclaje por pinzas, que se sujetan a cualquier mesa o banqueta plana y ofrecen la sujeción más segura que existe.

Lo único malo es que si no dispones de ningún sitio así para colocarlo, nos tememos que tendrías un problema, porque no da otra alternativa de sujeción.

El tacto del volante recubierto de sky, la calidad del eje de dirección y el práctico y acertado diseño de los cambios tipo Fórmula 1, le convierten en el mejor volante que hemos probado (junto con el Speedster de Ardistel) para PlayStation.

Los pedales tienen un acierto considerable; aparte de estar compuestos de un material antideslizante, pesan una barbaridad, lo que evita movimientos inoportunos de la base por una frenada brusca.

Los botones están colocados estratégicamente para llegar cómodamente a todos ellos, y como es compatible con todos los sistemas, no lleva ningún tipo de descripción en estos.

Para ello se proporciona con cada cartucho unas pegatinas para colocarlas al lado de los botones, y así saber cuales son sus funciones. Tienes un juego de pegatinas para la configuración analógica y otra para la digital. En su completo manual de instrucciones (en español), viene un dibujo para que sepas donde pegarlas.

En la modalidad de PC, viene incluido el disco de instalación para la correcta configuración del volante, y aunque no lleva el sistema Force Feedback, el volante responde con bastante precisión.

Este volante es una muestra de la evolución ascendente que está teniendo este tipo de periféricos, en los que la fragilidad y los problemas que había en el pasado han quedado atrás.

El hecho de que no venga provisto de vibración, y que sólo tenga un sistema de colocación, son los únicos inconvenientes que hacen que no obtenga la nota más alta, porque el tacto, precisión y calidad del volante son estupendas.

Por 19.990 ptas te puedes llevar este volante a tu casa, con el cartucho para PlayStation incluido. Los cartuchos adicionales cuestan 4.590 pesetas.



Una calidad excelente y su compatibilidad con cualquier soporte de juegos (cambiando de cartucho) hacen de este volante unas de las mejores opciones para los que tengan varias consolas o un PC para jugar.

Game Multi-Case

- Precio: **4.990 ptas.**
- Distribuidor: **Nostromo**
- Teléfono: **91 304 39 78**
- Tipo: **Maletín de transporte**
- Puntuación:  MB

Un auténtico cajón de sastre

Logic 3 es la compañía responsable de este maletín de transporte que no está pensado para ninguna consola específicamente, pero que resulta tan cómodo como práctico.

Tiene un diseño que recuerda mucho a una bolsa de viaje y cuenta con asas para llevarlo en la mano y también una correa para poder colgarlo al hombro.

Además, el Game Multi-Case está completamente acolchado, para evitar que se dañe la consola durante un viaje, o si se te cae.

Por dentro, este maletín se divide en dos partes. Una inferior, completamente modulable, para poner la consola y los periféricos, y otra superior con varios departamentos y con unas zonas específicas para CDs sin caja. Además de bolsillos de rejilla para tarjetas de memoria o cables y una especie de portafolios para revistas o manuales.

El único detalle molesto de Game Multi-case (por otra parte comprensible) es que es muy voluminoso. Aunque lo cierto es que nos encontramos ante un maletín muy útil, en el que caben un montón de cosas, y además a muy buen precio: 4.990 pesetas.



Pioneer
La marca del anime.

Tienes mucho que ver...

LA LEYENDA DE LOS CRISTALES BASADA EN

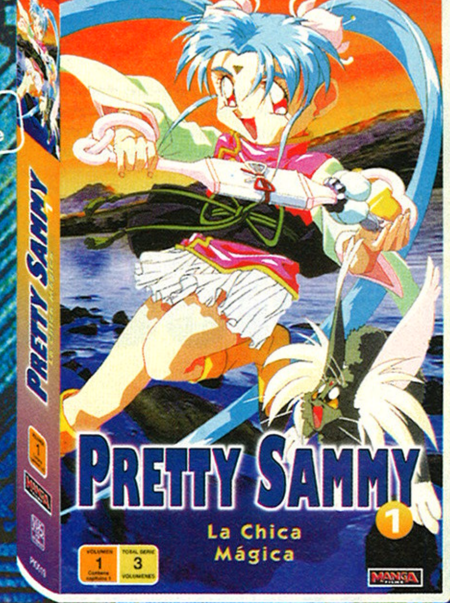
FINAL FANTASY

Capítulos: El Dragón, La Estrella

Concluye la saga de los cristales mágicos...







A la venta a partir del 17 de Noviembre

¡Llega por fin una de las series de animación más esperadas!



FINAL BUBBLEGUM CRISIS 1

El material inédito de uno de los clásicos del anime, reunido en 3 nuevos volúmenes.

A la venta a partir del 17 de Noviembre

ANIME VIDEO



Advanced Controller

- Precio: **1.490 ptas.**
- Distribuidor: **Proein**
- Teléfono: **91 384 68 80**
- Tipo: **Mando digital**
- Puntuación: **B**

Para lo bolsillos más apretados

Si no quieres gastarte mucho dinero en un pad de control, lo ideal es hacerse con un mando digital. Éste cuenta con una correcta relación calidad-precio.

Básicamente, este pad tiene las mismas características que el pad digital de Sony, con la salvedad de dos botones para las funciones de turbo y cámara lenta.

La función turbo es bastante recomendable para juegos de disparo en los que tenemos que estar continuamente apretando el botón. En otro tipo de juegos, esta función carece de sentido.

En cuanto a la activación de la función de cámara lenta, en realidad lo que se activa es un auto disparo en el botón Start del mando, que es el que suele usarse en la mayor parte de los juegos como pausa. El efecto de cámara lenta, no suele dar buenos resultados en prácticamente ningún juego.

La calidad de la botonadura es correcta y el pad, sin llegar a la calidad del mando original de Sony, cumple con su cometido.

El mayor problema que tiene este mando es que las prestaciones que ofrece hoy en día ya están ampliamente superadas por cualquier mando analógico, ya que todos, aparte del control analógico, vienen provistos de vibración.

Su punto más positivo sin duda es su precio: 1490 ptas, lo que le convierte en el mando ideal para las visitas de los amigos "caras", o para el hermano pequeño que todo lo que toca lo convierte en "oro".

Shock 2 Analog Controller

- Precio: **4.990 ptas.**
- Distribuidor: **Guillemot**
- Teléfono: **93 590 69 60**
- Tipo: **M. analóg. por infrarrojos**
- Puntuación: 

Por fin un mando infrarrojo y analógico

Hace ya tiempo que existen pads por infrarrojos para PlayStation, para jugar sin ningún cable por medio que nos moleste.

Eso sí, hasta ahora, si queríamos disfrutar de este cómodo sistema, nos encontrábamos con dos pegas importantes.

La primera es que siempre venían en pareja, encareciendo con ello el precio, cuando en realidad sólo se podía necesitar (o querer) uno soló.

La segunda es que los mandos siempre eran digitales, careciendo por tanto de los sticks analógicos y la vibración.

Bien, pues aquí tenéis la solución: Shock 2, el primer mando analógico y por infrarrojos para PlayStation.

Bastante aparatoso pero muy cómodo, tiene como único punto negativo la poca calidad y exactitud de la cruceta, algo que curiosamente suele ser habitual entre los pads que aparecen para PlayStation (exceptuando el Dual Shock de Sony).

Está recubierto de un material de goma que se adhiere a la perfección a nuestras manos, lo que unido a su considerable tamaño, consigue un agarre y sensación de control perfecto.

Los sticks analógicos son igual de precisos que los del Dual Shock, pero la vibración no está tan bien conseguida como en este último. Mientras que en el Dual los temblores aparte de ser más o menos fuertes, muestran distintas sensaciones (recordad la variedad de ellos en *Metal Gear*), el Shock 2 ofrece prácticamente siempre la misma vibración pero con más o menos fuerza. Sin embargo, se activa con más frecuencia que la del Dual Shock (sobre todo en los juegos de coches).

Los Sticks se pueden utilizar en el 100% de los juegos, ya sean analógicos o digitales, y, aparte de tener la función "Turbo fire", es compatible con el sistema NegCon (puedes jugar a *Ridge Racer Type 4*, con los sticks en modo analógico), algo que no se puede hacer con el Dual Shock.

Pero por encima de todo, su mayor virtud sigue siendo la posibilidad de poder jugar a cualquier juego desde cualquier parte de nuestra habitación, contando con todas las funciones de los mandos analógicos. Y además comprándolo de uno en uno.

Se suministra con las 4 pilas necesarias para activar los infrarrojos y su precio es asequible: 4.990 0ptas.

También existe el mismo modelo con cable, que tiene exactamente las mismas características, pero cuesta algo más barato: 3.990 ptas.



Como es habitual, el receptor se conecta al puerto del pad y al ser individual, el segundo jugador puede utilizar cualquier otro tipo de mando.



¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:
PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LAS DIVERTIENDAS DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.
PARA SABER CUÁL ES TU DIVERTIENDA MÁS CERCANA LLAMA AL 95 2363237 Ó CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS.
POR CORREO:
RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. DIVERTIENDA TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
DIVERTIENDA
POLIGONO INDUSTRIAL ALAMEDA. CALLE SIGFRIDO, 17.
29006 MÁLAGA

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 95 2363237

DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 5.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE DIVERTIENDA.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 30 DE NOVIEMBRE DE 1999.

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO	PRECIO PLAYMANÍA
TOTAL			

CLUB DIABLO
QUEMA EL ABURRIMIENTO

DIVER tienda

Play manía

Forma de pago
❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas.)

¿Qué juego comprar?

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener todos los juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Asterix



Puntuación 6
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Entretenida mezcla de acción y estrategia

Batman & Robin



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 4.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Buena mezcla de géneros, pero poco jugable.

Bichos



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS.

Una fiel adaptación de la película de Disney.

Bloodlines



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Peculiar adaptación del "Tú la llevas".

Bomberman



Puntuación 6
Compañía: Hudson
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 5
Idioma: Inglés
Periféricos: MC,MT

La versión clásica, la más divertida de todas.

Capcom Generations



Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Trece de los mejores clásicos de Capcom.

Diver's Dream



Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Una preciosa aventura submarina.

Hércules (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Los más pequeños lo pasarán como héroes.

Jungla de Cristal (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, P

Tres juegos en uno: apasionante y largo.

Medievil (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un excelente juego y a un gran precio.

Monkey Hero



Puntuación 6
Compañía: Take 2
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Simpática aventura, ideal para los pequeños.

Point Blank 2



Puntuación 7
Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, P

Un juego de pistola divertidísimo.

Poy Poy 2



Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Muy similar a la primera parte.

R/C Stunt Copter



Puntuación 6
Compañía: Interplay
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Simulador de helicópteros de Radio Control.

Rampage 2




Puntuación 5
Compañía: GTI
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 3
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Divertido jugando en compañía. Solo pierde.

Ronin Blade ¡NOVEDAD!



Puntuación 5
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Una buena ambientación, un arcade simple.

Rugrats



Puntuación 5
Compañía: THQ
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Variado y entretenido, pero demasiado fácil.

Spyro 2 ¡NOVEDAD!



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Tan divertido como bonito y entretenido.

T'ai-Fu



Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: DS, MC

Simpático beat'em up con un tigre de héroe.

Time Crisis (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: P

El mejor arcade de pistola.

Avenger Pro
Puntuación E
Distribuidora: Ardistel
Precio: 7.990 ptas.



Lo tiene todo: pedal, retroceso, precisión, calidad y compatibilidad total.

G-Con
Puntuación MB
Distribuidora: Sony
Precio: 6.990 ptas.

Sólo es compatible con los juegos de Namco, pero es la más precisa de todas.

Predator 2
Puntuación B
Distribuidora: Nostromo
Precio: 8.990 ptas.

Tiene pedal y una serie de espectaculares mirillas. Vibra y tiene compatibilidad total.

Scorpion
Puntuación MB
Distribuidora: Ardistel
Precio: 5.990 ptas.



No sólo tiene un reducido tamaño si no que además cuenta con vibración.

All Star Tennis´99



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, AC, DS

Los mejores tenistas para un gran juego.

Anna Kourtnikova Tennis



Puntuación 6
Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT, DS

Simpático y completo simulador de tenis.

Cool Boarders 2 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: castellano
Periféricos: MC, DS

Un gran simulador y a muy buen precio.

Cool Boarders 3



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor juego de snowboard.

FIFA'99



Puntuación 9
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

El mejor simulador de fútbol del momento.

Fisherman´s Bait ¡NOVEDAD!



Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El primer simulador de pesca. Entretenido.

ISS Pro'98



Puntuación 8
Compañía: Konami
Precio: 4.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un gran simulador, pero con pocas opciones.

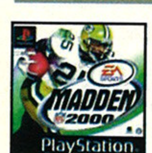
Int. Track & Field (Plat.)



Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

La mejores pruebas de las olimpiadas.

Madden '2000 ¡NOVEDAD!



Puntuación 7
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor simulador de fútbol americano.

Michael Owens WLS'99



Puntuación 7
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Un buen juego de fútbol, completo y fácil.

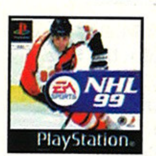
NBA Pro´99



Puntuación 7
Compañía: Konami
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

Un gran simulador de baloncesto.

NHL '99



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, DS

Un gran juego de hockey, muy completo.

No Fear Downhill ¡NOVEDAD!



Puntuación 6
Compañía: Codemasters
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Buen juego de carreras de mountain Bike.

Pro 18



Puntuación 5
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 16
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un simulador de golf completo y jugable.

Pro Boarders 2



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un divertido simulador de snowboard.

Tennis Arena



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Divertido y simpático juego de tenis.

Tiger Woods '99



Puntuación 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT

Un buen simulador de golf, pero lento.

Tony Hawk´s ¡NOVEDAD!

Puntuación 8
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un impresionante simulador de monopatín.

UEFA Champions League



Puntuación 8
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Disfruta jugando la Liga de Campeones

UEFA Striker ¡NOVEDAD!



Puntuación 7
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Jugable y divertido. Le faltan ligas de clubes.

Digital Station Shock 2

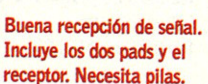


Puntuación B
Distribuidora: Guillemot
Precio: 3.000 ptas.



Un mando digital, pero con función vibratoria.

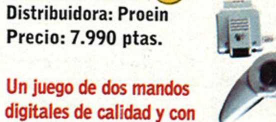
Infra Red Controllers
Puntuación MB
Distribuidora: Ardistel
Precio: 8.790 ptas.





Buena recepción de señal. Incluye los dos pads y el receptor. Necesita pilas.

Mad Catz Inalámbricos
Puntuación B
Distribuidora: Proein
Precio: 7.990 ptas.



Un juego de dos mandos digitales de calidad y con una buena recepción.

Advanced Controller
Puntuación B
Distribuidora: Proein
Precio: 1.490 ptas.

Un pad digital con autofire y a un precio muy asequible para todos los bolsillos.

Bomberman Fantasy Race



Puntuación 5
Compañía: Hudson
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Simpático arcade, ideal para los niños.

Champ. Motocross ¡NOVEDAD!



Puntuación 4
Compañía: THQ
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Sólo para amantes de este deporte.

Chocobo Racing ¡NOVEDAD!



Puntuación 3
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Sólo para los pequeños y hay cosas mejores.

Colin McRae Rally (Plat)



Puntuación 8
Compañía: Codemasters
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Realista, jugable y a buen precio.

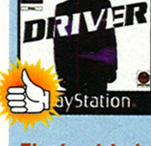
Destruction Derby 2 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

La diversión (y la destrucción) aseguradas.

Driver

Puntuación 9
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

El más original arcade del momento.

Formula 1'97



Puntuación 9
Compañía: Psygnosis
Precio: 5.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V

El mejor simulador de F-1 del mercado.

Fórmula 1 '99 ¡NOVEDAD!



Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V, LC

No supera a la versión platinum.

Gran Turismo (Plat)

Puntuación 10
Compañía: Sony
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor simulador al mejor precio.

Grand Theft Auto (Plat.)



Puntuación 6
Compañía: Take 2
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Debemos cumplir los encargos de la mafia.

GTA London



Puntuación 5
Compañía: Take 2
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Más misiones para *Grand Theft Auto.*

Micromachines V3 (Plat.)



Puntuación 7
Compañía: Codemasters
Precio: 4.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Coches y circuitos en miniatura. Genial.

Mónaco Gran Prix



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un duro competidor para la serie F-1.

Moto Racer (Plat.)



Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Suberbikes y Motocross en el mismo juego.

Need For Speed: Road Challenge



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

La mejor versión de la saga *Need for Speed.*

Porsche Challenge (Plat.)



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Una maravilla visual, pero se hace corto.

Rally Cross 2



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Más arcade que rally, resulta entretenido.

Revolt



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Entretenido, pero con muchas deficiencias.

Ridge Racer Revolution (Plat.)



Puntuación 6
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V, LC

Mejor que la primera parte, pero simple.

Ridge Racer Type 4



Puntuación 9
Compañía: Namco
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V, DS

La culminación de la serie: largo y divertido.

Rollcage



Puntuación 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un arcade rapidísimo, pero un tanto alocado.

Sled Storm ¡NOVEDAD!



Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Rápidas y divertidas carreras de motos de nieve.

Speed Freaks



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Un divertidísimo arcade de carreras de karts.

Toca Touring Car (Plat.)



Puntuación 7
Compañía: Codemasters
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Excepcionalmente realista y de control fácil.

V-Rally (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Infogrames
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Superado ampliamente por su segunda parte.

V-Rally 2



Puntuación 9
Compañía: Infogrames
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V, DS

Un gran juego de rallies, el más completo.

Wip3out



Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

La más rápida y variada de las tres entregas.

Wipeout 2097 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Veloz, trepidante y largo. Todo un clásico.

Acts Labs RS Racing

Puntuación MB
Distribuidora: Nostromo
Precio: 17.900 ptas.

Un espléndido volante que gracias a unos cartuchos es compatible con cualquier consola. Caro.

Formula Race Pro

Puntuación MB
Distribuidora: Nostromo
Precio: 17.900 ptas.

Realista, aunque caro. Excelente calidad general.

Speedster
Puntuación E
Distribuidora: Ardistel
Precio: 15.900 ptas.

Técnicamente el mejor y de gran acabado.

Top Drive 2

Puntuación E
Distribuidora: Nostromo
Precio: 12.990 ptas.

Excelente relación calidad-precio. Realista y sólido.

Abe´s Exoddus

Puntuación 8
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Supera a la primera parte, pero es más caro.

Abe´s Oddysee (Plat.)

Puntuación 9
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un inteligente plataformas. Genial.

Ape Escape

Puntuación 9
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El plataformas más original del momento.

Bugs Bunny Lost in Time

Puntuación 7
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Largo, variado y muy simpático.

Crash Bandicoot 2 (Plat.)

Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

No supera a la tercera parte, pero su precio...

Crash Bandicoot 3


Puntuación 9
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un divertido, variado y espléndido juego.

Croc (Platinum)


Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Largo y simpático, pero repetitivo.

Croc 2
Puntuación 7
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC, DS

Una espléndida segunda parte.

Gex: Deep Cover Gecko

Puntuación 8
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mejor y más divertido que su antecesor.

Heart of Darkness (Plat.)

Puntuación 8
Compañía: Infogrames
Precio: 4.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Inteligencia y habilidad a partes iguales.

Megaman X 4

Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Mejor que el anterior.

Mickey's W. Adventures (Plat.)
Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Divertido y largo: ideal para los pequeños.

Tombi!
Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mezcla aventura y plataformas, divertido.

Alien Trilogy (Platinum)
Puntuación 9
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Muy bien ambientado, largo y difícil.

Apocalypse

Puntuación 8
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Frenético y divertidísimo arcade 3D.

Asteroids

Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un clásico totalmente renovado.

Colony Wars Vengeance

Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un espléndido simulador espacial.

Doom (Platinum)
Puntuación 7
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mito de los shoot'em up a buen precio.

G-Police (Platinum)

Puntuación 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un helicóptero futurista, un mata-mata 3D.

G-Police 2

Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

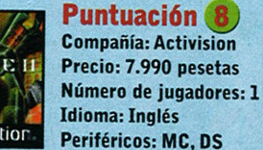
Mucho más completo que el anterior.

Omega Boost

Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Acción frenética, gráficos de infarto.

Quake II ¡NOVEDAD!


Puntuación 8
Compañía: Activision
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

El mejor shoot'em up subjetivo. Genial.

Retroforce

Puntuación 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Divertido y original mata-mata en 3D.

Wing Over 2

Puntuación 5
Compañía: JVC
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, AS

Un complejo y completo simulador de vuelo.

Arcade Stick NAMCO
Puntuación MB
Distribuidora: Sony
Precio: 9.490 ptas.

La calidad de los joysticks arcade en el salón de casa.

Analog Joystick
Puntuación E
Distribuidora: Sony
Precio: 9.990 ptas.

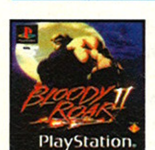
Aparatoso y completo: dos sticks, función digital y analógica...

Devastator
Puntuación MB
Distribuidora: Proein
Precio: 4.595 ptas.

Cómodo, manejable de pequeño tamaño y reducido precio.

PS Dominator
Puntuación E
Distribuidora: Nostromo
Precio: 6.990 ptas.

De pequeño tamaño, y excelente calidad, tiene modo analógico.

Bloody Roar 2

Puntuación 7
Compañía: Hudson
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Si tuviera más personajes sería genial.

Darkstalkers 3

Puntuación 8
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Mucho humor para un gran arcade 2D.

Destrega

Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Lucha 3D a larga distancia.

Dragon Ball Final Bout

Puntuación 6
Compañía: Bandai
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Goku y sus amigos sobre escenarios 3D.

Evil Zone

Puntuación 5
Compañía: Titus
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un curioso arcade con aire muy manga.

Marvel vs Street Fighter

Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio:7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Los héroes Marvel y la jugabilidad Capcom.

Rival Schools

Puntuación 8
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma:Inglés
Periféricos: MC, DS

La jugabilidad Capcom, gráficos poligonales.

Soul Blade (Platinum)

Puntuación 8
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Su único defecto es ser corto, lo demás...

Street Fighter Alpha 3

Puntuación 9
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor arcade de lucha 2D de la historia.

SF EX + Alpha (Plat.)

Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un buen juego, pero ha sido superado.

Tekken 3

Puntuación 10
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

El mejor arcade de lucha y al mejor precio.

WWF Attitude

Puntuación 7
Compañía: Acclaim
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

El mejor arcade de lucha libre.

WWF Warzone (Plat.)

Puntuación 7
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Algo inferior al *Attitude*, le supera en precio.

Civilization II

Puntuación 7
Compañía: Activision
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Haz evolucionar una civilización desde cero.

C&C: Red Alert


Puntuación 8
Compañía: Westwood
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

El más completo de la serie y a buen precio.

C&C: Retaliation

Puntuación 8
Compañía: Westwood
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

Muy parecido a sus antecesores.

Global Domination

Puntuación 5
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Domina el mundo usando tu poder nuclear.

Kangero Deception 2
Puntuación 5
Compañía: Tecmo
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Debes cazar a tus enemigos poniendo trampas.

KKND Krossfire

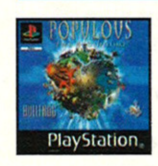
Puntuación 6
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Estilo *Command & Conquers*, pero más flojo.

Master of Monsters ¡NOVEDAD!

Puntuación 5
Compañía: Agetec
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Entretenido juego de estrategia por turnos.

Populous III: El principio

Puntuación 8
Compañía: Bullfrog
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Conviértete en el dios de un planeta.

Rainbow Six ¡NOVEDAD!

Puntuación 6
Compañía: Red Orb
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Curiosa mezcla entre estrategia y shoot'em up.

Theme Hospital

Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Dirige un hospital y diviértete como nunca.

Warzone 2100

Puntuación 7
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R, AC

Estrategia (y mecánica) en tiempo real.

Blaze 2MB



Puntuación MB
Distribuidora: Ardistel
Precio: 2.790 ptas.

Tiene 30 bloques de capacidad y sin comprimir. Buena calidad general.

Blaze 4MB



Puntuación E
Distribuidora: Ardistel
Precio: 3.790 ptas.

Cuenta con 60 bloques sin comprimir y una excelente relación calidad / precio.

Dex Drive

Puntuación MB
Distribuidora: Netac
Precio: 5.990 ptas.

Con este aparato podrás almacenar tus partidas en el disco duro del PC.

Mad Catz M.Card



Puntuación E
Distribuidora: Proein
Precio: 1.290 ptas.

15 bloques como la de Sony, pero mucho mejor precio.

Akuji



Puntuación 7
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

De corte *Tomb Raider*, pero menos complejo.

Atlantis



Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Una aventura gráfica de lento desarrollo.

Blaze & Blade



Puntuación 6
Compañía: T&E Soft
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

Un divertido RPG que permite 4 jugadores.

Egypt 1156 B.C.



Puntuación 6
Compañía: Cryo
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, R

Lenta aventura gráfica ambientada en Egipto.

Episodio I ¡NOVEDAD!



Puntuación 8
Compañía: Lucas Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Aventuras y acción con el argumento del film.

Final Fantasy VII (Plat.)



Puntuación 10
Compañía: Sony
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Por su precio y calidad es compra obligada.

Final Fantasy VIII ¡NOVEDAD!



Puntuación 10
Compañía: Sony
Precio: 9.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor y más alucinante RPG. Imprescindible.

Hard Edge



Puntuación 7
Compañía: Sunsoft
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

De corte *Resident Evil 2*, con más personajes.

Kingsley



Puntuación 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Plataformas y aventura. Difícil y entretenido.

Last Report



Puntuación 5
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Una aventura gráfica de calidad, pero lenta.

Legend of Kartia



Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Muy parecido a un juego de mesa.

Metal Gear Solid



Puntuación 10
Compañía: Konami
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Una impactante aventura: imprescindible.

MGS Special Misions



Puntuación 8
Compañía: Konami
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Más misiones para el training de *Metal Gear*.

Mission: Impossible ¡NOVEDAD!



Puntuación 7
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Divertida y variada aventura de acción.

Resident Evil 2



Puntuación 10
Compañía: Capcom
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Terror, acción y espeluznantes gráficos.

Shadowman




Puntuación 8
Compañía: Acclaim
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Estilo *TR*, pero con atmósfera terrorífica.

Silent Hill



Puntuación 9
Compañía: Konami
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Una terrorífica y alucinante aventura 3D.

Soul Reaver

Puntuación 10
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Apasionante aventura 3D de ambiente gótico.

Syphon Filter



Puntuación 9
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un juego para adultos con mucha acción.

Tenchu (Platinum)

Puntuación 7
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Muévete con sigilo ninja y cumple tu misión.

The Granstream Saga



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Espectacular Action RPG en 3D.

Guardian's Crusade



Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Simpático RPG de entretenido desarrollo.

The X-Files



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Una aventura gráfica para los fans de la serie.

Tomb Raider II (Platinum)



Puntuación 10
Compañía: Eidos
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor *TR* y a un buen precio.

Tomb Raider III



Puntuación 8
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

La tercera parte no supera a *TR II*.

Versalles



Puntuación 5
Compañía: Cryo
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Aventura gráfica demasiado lenta y específica.

Virus



Puntuación 6
Compañía: Cryo
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Una divertida aventura, lástima de control.

Wild Arms



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un larguísimo RPG de corte *FF VII*.

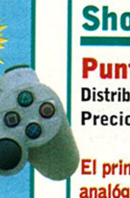
Dual Impact



Puntuación E
Distribuidora: Netac
Precio: 4.790 ptas.

Tiene una excelente calidad y un precio muy ajustado.

Dual Shock



Puntuación E
Distribuidora: Sony
Precio: 4.500 ptas.

Tiene menos opciones que otros mandos, pero su calidad es innegable.

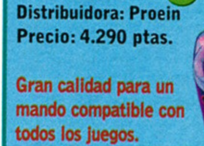
Shock 2 Analog Cont.



Puntuación MB
Distribuidora: Guillemot
Precio: 4.990 ptas.

El primer mando analógico por infrarrojo. Buena calidad. Existe versión con cable por 3.900 pts.

Mad Catz Dual Force



Puntuación E
Distribuidora: Proein
Precio: 4.290 ptas.

Gran calidad para un mando compatible con todos los juegos.

Bust A Groove




Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Divertidísimo simulador de baile.

Bust A Move 2 (Plat.)




Puntuación 8
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Reflejos e inteligencia: absorbente a tope.

Devil Dice



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC, MT

Un puzzle muy entretenido y cerebral.

Kurushi Final



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un original puzzle, aunque un poco feote.

Lemmings



Puntuación 5
Compañía: Psygnosis
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Recopilación de los dos juegos originales.

Mr Domino



Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Con inteligencia podrás tirar todas las fichas.

Mulan ¡NOVEDAD!



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Para que los pequeños aprendan y se diviertan.

Pop N Pop



Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un divertido puzzle estilo *Bust a Move*.

Pro Pinball: Big Race USA



Puntuación 7
Compañía: Empire
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. LC

Lástima que sólo tenga una mesa.

Tetris Plus

Puntuación 8
Compañía: JVC
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El clásico de siempre con nuevos juegos.

True Pinball (Platinum)



Puntuación 5
Compañía: Ocean
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Correcto pinball con tres mesas diferentes.

Yoyo´s Puzzle Park



Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un reto de la habilidad e inteligencia.

Equalizer




Puntuación B
Distribuidora: Centro Mail
Precio: 5.990 ptas.

Además de un montón de trucos, incluye un CD con partidas grabadas.

Xplorer



Puntuación MB
Distribuidora: Ardistel
Precio: 6.995 ptas.

El mejor cartucho de trucos, fácil de manejo y con gran capacidad.

Maleta Consola Case




Puntuación MB
Distribuidora: Sony
Precio: 3.200 ptas.

Un maletín de transporte de excelente calidad.

Game Multi-Case

Puntuación MB
Distribuidora: Nostromo
Precio: 4.990 ptas.

Un maletín de transporte de excelente calidad y múltiples departamentos.

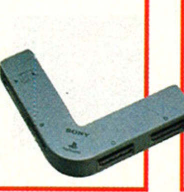
Maletín Juegos CD Case



Puntuación B
Distribuidora: Sony
Precio: 2.100 ptas.

Para transportar tus juegos y tus Memory Card sin riesgos.

MultiTap

Puntuación B
Distribuidora: Sony
Precio: 4.900 ptas.

Permite conectar hasta cinco mandos para jugar simultáneamente.

Ratón




Puntuación B
Distribuidora: Sony
Precio: 4.200 ptas.

Ideal para aventuras gráficas y juegos de estrategia.

Space Station




Puntuación R
Distribuidora: Nostromo
Precio: 5.990 ptas.

Un mueble que te permite colocar una TV de 14", la consola, los mandos y juegos.

Si el más allá no te da demasiado miedo, podrás intentar solucionar estos tétricos pasatiempos. Si lo haces bien, además de ayudar a Shadowman, podrás entrar en el sorteo de uno de los 15 juegos Shadowman que regalamos Acclaim y PlayManía.

HUMOR





EL LABERINTO SINIESTRO

RESULTA QUE A SHADOWMAN, DESPUÉS DE SUS VIAJES AL OTRO MUNDO, DISFRUTA JUGANDO CON SU CONSOLA FAVORITA...

Ayúdale a encontrar el camino, y señálanos cuál es el correcto.

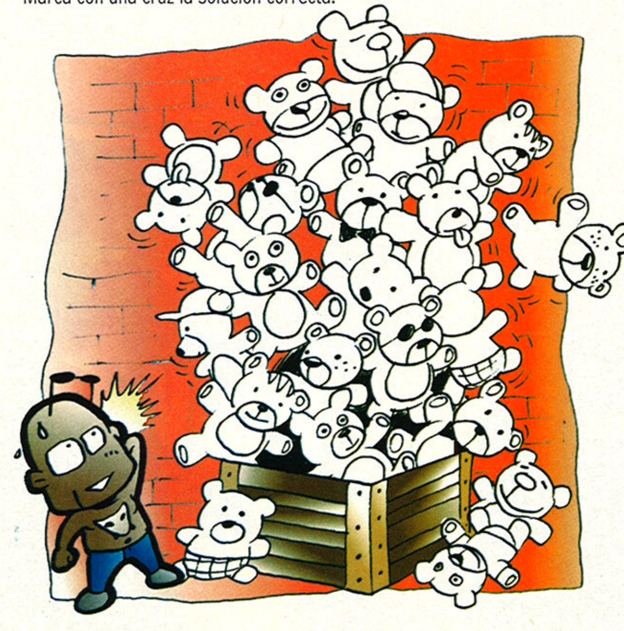




¿DÓNDE ESTA MI OSITO?

COMO YA SABES, SHADOWMAN NECESITA DE UN OSITO PARA PASAR DE UN MUNDO A OTRO. PERO ¿CUÁL PUEDE SER...?

Mucha atención y encuentralo, es el único que no tiene pareja... Marca con una cruz la solución correcta.



CRUCIGRAMA VERTICAL

¿QUIERES PASAR MIEDO? PUES LO TIENES FÁCIL. AQUÍ TIENES EL CRUCIGRAMA VERTICAL MÁS TERRORÍFICO DE TODOS LOS TIEMPOS.

Ármate de valor y dinos el nombre de un personaje realmente espeluznante... La solución la encontrarás en las casillas amarillas.

LAS PISTAS:

1. Elemento líquido fundamental en toda película de terror. **2.** ¡No puedes creerlo! Cuando al fin sale ese juego que tanto esperabas, vas a la tienda y resulta que se ha... **3.** Ser de aspecto terrorífico, vamos que es un ... **4.** En el juego Shadowman se habla de algo que va a pasar, se habla de una... **5.** Horrible expresión que sale en tu juego nada más agotar la última vida que te queda **6.** Criatura de piedra y de aspecto horrendo que habita en tejados y azoteas de rascacielos **7.** Monstruosa prueba a la que te someten cada cierto tiempo en el colegio o instituto. **8.** Ciudad natal de Batman. **9.** Tienes mucho miedo y un nudo en la garganta, tienes mucha...



BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
   HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).
   Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Shadowman* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. - Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de octubre de 1999 y el 25 de noviembre de 1999.
4. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Acclaim y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: .... Provincia: ....
C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

PlayStation

PERIFÉRICOS



www.centromail.es



PLAYSTATION DUAL SHOCK 19.900

PLAYSTATION + RF ADAPTER 20.900



¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.



CABLE EURO-AV (RGB) 5.700



CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 1.290



CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR) 1.290

CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2 4.990

C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER 3.990 (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO)



C. PAD MAD CATZ WIRELESS 7.990

C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT 3.990

CONTROLLER 2.100

CONTROLLER DUAL SHOCK 4.500 (GRIS, AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE)

DEXDRIVE INTERACT 5.900



JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR 6.990

LINK CABLE 3.500



LINK CABLE LOGIC 3 1.490



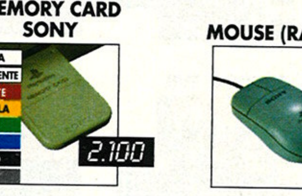
MALETIN CONSOLE CASE 3.200



MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 4.990

MALETIN JUEGOS CD CASE 2.100

MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB 2.490 (GRIS, AZUL, ROJA, AMARILLA)



MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB 3.990 (GRIS)



MEMORY CARD SONY 2.100 (BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS)



MOUSE (RATÓN) 4.200



MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 5.990

MULTI TAP 4.900



PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE) 4.900



PISTOLA G-CON 45 6.990



PISTOLA LOGIC 3 PREDATOR 2 8.990 (GOLD, SILVER)

PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 6.990

RF ADAPTER PERFORMANCE 1.990



RFU ADAPTOR (VERSION 2) 3.500



VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM 19.990

VOLANTE GUILLEMOT RACE STATION SHOCK 2 8.990







VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL 9.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL 10.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1 7.990



V. MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL 9.990



VOLANTE THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO 10.990



A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke, s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218
LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
• C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945 NUEVO CENTRO
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆ 976 218 271



IVA INCLUIDO

○ TIENDAS CON SERVICIO DE CAMBIO Y ALQUILER



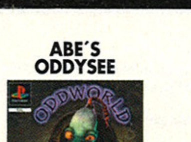
CENTRO MAIL
www.centromail.es

Ven a co

OFERTAS

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 750 PTAS.
BALEARES 1.000 PTAS.































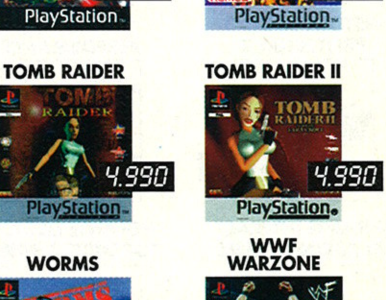










ABE´S ODDYSEE 3.990	ACTUA SOCCER 3.490	ADIDAS POWER SOCCER 3.490	AIR COMBAT 3.490	ALIEN TRILOGY 3.990	APOCALYPSE 4.990	BATMAN & ROBIN 3.990
BUST-A-MOVE 2 3.990	COLIN MCRAE RALLY 4.990	COMMAND & CONQUER 3.990	COMMAND & CONQUER RED ALERT 3.990	CONSTRUCTOR 3.990	COOL BOARDERS 2 3.490	CRASH BANDICOOT 3.490
CRASH BANDICOOT 2 3.490	CROC 3.990	DESTRUCTION DERBY 3.490	DESTRUCTION DERBY 2 3.490	DOOM 3.990	EL MUNDO PERDIDO 3.990	FANTASTIC FOUR 3.990
FINAL FANTASY VII 3.490	FORMULA 1 3.490	FORMULA 1 ´97 3.490	G-POLICE 3.490	GRAN TURISMO 3.490	GRAND THEFT AUTO 4.990	HEART OF DARKNESS 4.990
HERCULES 3.490	INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98 3.890	INTERNATIONAL TRACK & FIELD 3.890	JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA 3.990	LOADED 3.490	MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE 3.990	MEDIEVIL 3.490
MICKEY´S WILD ADVENTURE 3.490	MICRO MACHINES V3 4.490	MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 4.990	MORTAL KOMBAT TRILOGY 3.990	MOTO RACER 3.990	PANDEMONIUM 3.490	POCKET FIGHTER 2.990
PORSCHE CHALLENGE 3.490	RAYMAN 3.290	RESIDENT EVIL 3.990	RESIDENT EVIL 2 4.490	RIDGE RACER 3.490	RIDGE RACER REVOLUTION 3.490	ROAD RASH 3.990
SOUL BLADE 3.490	SOVIET STRIKE 3.990	SPACE JAM 3.990	STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA 3.990	SUPER CROSS ´98 3.990	TANK RACER 1.990	TEKKEN 3.490
TEKKEN 2 3.490	TEKKEN 3 3.490	TENCHU STEALTH ASSASSINS 4.990	TIME CRISIS 3.490	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 4.990	TOMB RAIDER 4.990	TOMB RAIDER II 4.990
TOSHINDEN 3.490	TRUE PINBALL 3.990	V-RALLY 4.990	WIPE OUT 3.490	WIPE OUT 2097 3.490	WORMS 3.990	WWF WARZONE 3.990




CENTRO MAIL

pedidos por internet: www.centromail.es

nocernos

NOVEDADES



- ACTION MAN — 8.490
- AMERZONE — CONS.
- APE ESCAPE (REQUIERE DUAL SHOCK) — 7.990
- CAPCOM GENERATIONS — 7.490
- CARMAGEDDON (RED BLOOD) — 7.990
- CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING — 8.490
- CENTIPEDE — 8.490







- CHAMPIONSHIP MOTOCROSS — 8.490
- CHESSMASTER II — 8.490
- CROC 2 — 7.490
- DEMOLITION RACER — 7.490
- DESTREGA — 6.990
- DINO CRISIS — 8.490
- DRIVER — 8.490







- EGYPT 1156 B.C. — 7.490
- ESTO ES FUTBOL — 7.990
- FIFA 2000 — 7.490
- FIGHTING FORCE 2 — 8.490
- FINAL FANTASY VIII — 8.990
- FISHERMAN´S BAIT — 7.990
- FORMULA 1 ´99 — 7.990







- G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE — 6.990
- GTA 2 — 8.490
- GUNGAGE — 7.990
- HOT WHEELS — 7.490
- KINGSLEY´S WILD ADVENTURE — 6.990
- KURUSHI FINAL — 6.990
- LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER — 8.490

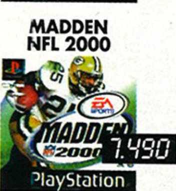






- LEGEND OF KARTIA — 7.990
- LOS PITUFOS — 7.490
- MADDEN NFL 2000 — 7.490
- MASTER OF MONSTERS — 7.490
- METAL GEAR SOLID — 8.990
- MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE — 7.490
- MISSION IMPOSSIBLE — 7.990








- MULAN AVENTURA INTERACTIVA — 6.990
- NBA LIVE 2000 — 7.490
- NBA PRO ´99 — 7.990
- NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING — 8.490
- PAC-MAN WORLD — CONS.
- POINT BLANK 2 — 6.990
- PONG — 8.490







- POP N´POP — 7.490
- PRINCE NASEEM BOXING — 8.490
- QUAKE II — 8.490
- R/C STUNT COPTER — 7.490
- RAILROAD TYCOON II — CONS.
- RAINBOW SIX — 8.490
- RE-VOLT — 7.490



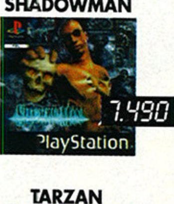






- READY 2 RUMBLE BOXING — 7.990
- RUGRATS: LA BÚSQUEDA DE REPTAR — 8.490
- SHADOWMAN — 7.490
- SILENT HILL — 8.990
- SLED STORM — 7.490
- SOUTH PARK — 7.490
- SPEED FREAKS — 7.990






- STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA — 7.490
- SYPHON FILTER — 7.990
- TARZAN — 7.990
- THE GUARDIAN OF DARKNESS — 7.490
- THE X-FILES — 7.990
- TIME CRISIS + PISTOLA G-CON 45 — 7.990
- TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION — 8.490








- TONY HAWK´S SKATEBOARDING — 8.490
- UEFA STRIKER — 7.490
- V-RALLY 2 — 8.490
- VERSALLES — 7.490
- WIP3OUT — 7.990
- WORMS ARMAGEDDON — 8.490
- WORMS PINBALL — 6.990








pedidos por telEfono: 902·17·18·19





Las ferias, los juegos ...¡¡¡y las chicas!!!

En tan sólo un mes hemos asistido a la celebración de dos de las ferias más importantes de la industria del entretenimiento doméstico: el Tokyo Game Show y el E.C.T.S. En resumen, un mes de locura. ¡Ay, qué sería de nosotros, sufridos seres que apenas vemos la luz del sol, si en los stands no hubiera señoritas tan bellas y amables como éstas con las que deleitar nuestra vista! Gracias, majas.

Ya no tienes excusa para no saberlo todo sobre PlayStation.

Elige entre estas 2 opciones de suscripción

1 20% de descuento

Por sólo 3.792 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 316 pesetas...

2 Gratis

Una Memory Card de Sony





Por 5.000 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card

Y además

Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.

Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.

La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.



Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID

"SE HA CREADO EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA"– 10/10



¡120.000 COPIAS YA VENDIDAS!



{the fear of the blood tends to create fear for the flesh}

SILENT HILL

death is no escape-16.07.99



KONAMI. Orense 34, 9°. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35